

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN

CINEMA MUSICA E TEATRO

Ciclo XXVII

Settore Concorsuale di afferenza: 10/C1 - TEATRO, MUSICA, CINEMA,
TELEVISIONE E MEDIA AUDIOVISIVI

Settore Scientifico disciplinare: L-ART/05 - DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

BODY, TECHNOLOGY AND FASHION

NUOVI MODELLI CREATIVI PER LA SCENA CONTEMPORANEA

Presentata da: dott.ssa Giulia TONUCCI

Coordinatore Dottorato

Prof. Guglielmo PESCATORE

Relatore

Prof. Enrico PITOZZI

Esame finale anno 2016

INDICE

0. Introduzione	p. 5
-----------------	------

FORMA I : IL CORPO

I.0 PRIMA INTRODUZIONE TEMATICA	p. 20
I.0.1 LA FORMA MUTEVOLE	p. 24
I.1 CORPO PERFORMATIVO	p. 28
I.1.1 SULLE (SUE) TRACCE	p. 30
I.1.2 RIDARE FORMA	p. 37
I.1.2.1 LA FORMA ATTRAVERSO IL COSTUME // LE FIGURINE TRIADICHE	p. 40
I.1.2.2 LA FORMA ATTRAVERSO IL COSTUME // RE-INTERPRETAZIONI IN PASSERELLA	p. 48
I.2 IL CORPO DALL'OGGETTIVAZIONE ALL'ASTRAZIONE	p. 58
I.2.1 IL CORPO TRATTATO	p. 63
I.2.1.1 TRATTARE L'ORGANICO	p. 64
I.2.1.2 TRATTARE IL MOVIMENTO	p. 77
I.2.2 IL CORPO MUTATO	p. 87
I.2.2.1 LA MACCHINA-CORPO	p. 88
I.2.2.2 LA MACCHINA-INVOLUCRO	p. 93
I.2.2.3 IL CORPO MUTANTE TRA ARTE E MODA	p. 100
I.2.2.4 L'INVOLUCRO ORGANICO	p. 106

FORMA II : L'ABITO

II.0	SECONDA INTRODUZIONE TEMATICA	p. 115
II.1	L'ABITO COME FORMA ARCHITETTONICA	p. 117
II.1.1	FORMA ARCHITETTONICA NEL COSTUME DI SCENA	p. 128
II.1.1.1	LUCE E VOLUMI	p. 128
II.1.1.2	GEOMETRIE E DIREZIONI	p. 135
II.1.2	FORMA ARCHITETTONICA NELL'ABITO DI MODA	p. 146
II.1.2.1	LA DECONSTRUZIONE NELLA MODA	p. 153
II.1.2.2	LA FIGURA SENZA VOLTO	p. 162
II.2	L'ABITO PERFORMATIVO	p. 177
II.2.1	L'ABITO PERFORMATIVO ESTEROCETTIVO	p. 183
II.2.1.1	ABITI DI LUCE	p. 185
II.2.1.2	MAPPARE IL TESSUTO/CORPO	p. 196
II.2.1.3	OLOGRAMMI PERFORMATIVI	p. 206
II.2.1.4	PLASMARE IN 3D	p. 216
II.2.2	L'ABITO PERFORMATIVO PROPRIOCETTIVO	p. 221
II.2.2.1	PERFORMING WITH THE LED (LIGHT EMITTED DIODE)	p. 225
II.2.2.2	SCI-FASHION	p. 233
II.2.2.3	PERFORMATIVITÀ IN MOTION	p. 236

CONCLUSIONI

PER UNA NUOVA ESTETICA PERFORMATIVA

p. 246

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

VOLUMI

p. 254

ARTICOLI, SAGGI, RECENSIONI

p. 268

SITOGRAFIA

p. 272

0. Introduzione

Questo volume nasce come sviluppo diretto del lavoro svolto durante i miei anni universitari, e proseguito nella ricerca di dottorato, dedicato all'analisi delle conseguenze che l'impiego delle nuove tecnologie ha avuto sulla scena performativa contemporanea. Ciò ha determinato una serie di ricadute in termini di composizione del dispositivo scenico, nonché della nozione di presenza, che si sono succeduti a questo processo di incorporazione sviluppatosi sul lungo periodo. Un processo che ha posto negli anni la necessità di ridiscutere i parametri fondamentali della scena, rivisitati attraverso una nuova chiave di lettura, che vede nell'utilizzo delle tecnologie non soltanto uno strumento di spettacolarizzazione ma una vera e propria componente attiva nei processi di percezione da parte di chi guarda, il pubblico, e da parte di chi agisce, il performer.

Si tratta qui, dunque, di uno studio che ha analizzato le tecnologie digitali introdotte nella composizione scenica, sia in fase di processo in divenire sia in fase di realizzazione finale, riconosciute come dirette responsabili di un cambiamento radicale circa il concetto di presenza scenica.

Ed è proprio la presenza che, se fino a prima della rivoluzione digitale era legata in maniera pressoché esclusiva alla figura dell'attore, viene invece oggi ad essere individuata come l'aspetto più influenzato dall'introduzione delle nuove tecnologie in scena, in quanto non è più formalmente possibile identificarla esclusivamente con la fisicità del performer. Essa si visualizza in forme che acquisiscono nuove connotazioni, attraverso l'interazione con l'elemento multimediale, che si arricchiscono, o meglio si "aumentano" – per utilizzare un termine proprio del campo informatico – con i dispositivi elettronici e meccanici con i quali sono messe in contatto. Forme che si definiscono attraverso un gioco di presenza/assenza, dove il processo virtuale determina un ruolo fondamentale nella costruzione della forma, definendola come nuovo sistema aperto e dalle potenzialità illimitate.

Le tecnologie si sono presto rivelate entità in grado di essere al tempo stesso sia mezzo (*media*) che messaggio – riecheggiano qui le di teorie di Marshall McLuhan¹ – agendo su quelli che sono i tradizionali segni propri di un determinato contesto (nel nostro caso quello teatrale), alterandone la presenza e determinandone nuovi significati.

Ma quali sono queste tecnologie e come hanno influito nel lavoro artistico del Novecento? Parlare di tecnologie oggi significa riferirsi pressappoco all'80% dei fattori che agiscono sulle nostre esistenze, ormai completamente vincolate all'elemento meccanico, digitale e multimediale, attraverso cui organizziamo il nostro agire e le nostre relazioni con l'esterno. Per quello che riguarda la scena artistica, la componente tecnica-tecnologica fu sempre parte importante del processo di creazione sin dall'antichità, ma è con l'avvento delle tecnologie digitali che subentra un altro tipo di relazione tra l'elemento artificiale e la realizzazione dell'opera d'arte. Pensiamo anche alla nascita di mezzi quali la macchina fotografica e la macchina da presa, divenute sin da subito il medium su cui si sono erette e sviluppate due vere e proprie forme d'arte, quali la fotografia e la cinematografia. In anni recenti abbiamo assistito invece allo sviluppo del digitale e alla realizzazione di sistemi di captazione del movimento, di sensori di suono o di luce, di biofeedback; è inarrestabile la programmazione di software sempre più potenti e in grado di svolgere molteplici funzioni, coì come la crescita esponenziale dei sistemi di comunicazione e quelli di riproduzione telematica: tutto ciò ha avuto una ricaduta sulle espressioni artistiche, entrando direttamente nelle dimensioni processuali di queste e aprendole a direzioni di lavoro altrimenti impensabili.

La scena si è popolata così di possibilità di presenza che non si limitano più a quelle dell'attore, e del suo rapporto con il pubblico; esse investono i gradi della percezione su più livelli, mantenendo una stretta relazione con il corpo fisico, da questo talvolta originandosi direttamente, e manifestandosi sotto forma di nuove entità polimorfiche e distinte.²

¹ M. McLuhan, *The Medium is the Message*, Gingko Press, Berkeley, 2001.

² Per quanto riguarda lo sviluppo del concetto di presenza sulla scena contemporanea si veda il volume di "Culture Teatrali" *On Presence*, n. 21, Annuario 2011, a cura di Enrico Pitozzi, e nello specifico l'intervento della sottoscritta, *Digital Performance: una ridefinizione del concetto di presenza*, pp. 59-70. Fondamentale è

Questa precedente ricerca mi diede modo di individuare, tra gli altri aspetti, come le tecnologie agivano sulla scena anche attraverso la realizzazione di particolari costumi interattivi, con i quali il corpo del performer si apriva a nuove possibilità di azione, sia sul piano fisico che su quello degli ambienti virtuali, quali nuove dimensioni performative apportate dall'introduzione dei sistemi digitali, in quelle che sono poi state definite negli anni come *digital performance*,³ appunto. Costumi che instauravano col corpo un vincolo di presenza performativa reciproca, incidendo sull'estetica del lavoro artistico in maniera innovativa e assolutamente ricca di nuovi spunti di analisi.

Ed è proprio questo il punto di partenza del lavoro che andiamo a presentare in queste pagine: la consapevolezza cioè, accresciutasi via via nel corso delle precedenti ricerche, di come la forma *abito* abbia avuto, contemporaneamente agli sviluppi sulla corporeità mediatizzata e aumentata attraverso le tecnologie, un suo altrettanto significativo percorso di evoluzione e apertura verso le possibilità che le ricerche scientifiche contemporanee hanno apportato nell'ultimo secolo.

Quello che ci si prospetta di compiere qui non è una ricerca sul costume *tout court*, sia chiaro, ma attraverso l'adozione di un punto di vista più ampio, il tentativo di fornire una mappatura di quelle congiunzioni presenti tra i domini delle arti sceniche, della moda e della tecnologia, tentando di lavorare "in trasparenza", sovrapponendo cioè i risultati e i momenti salienti delle ricerche prodotte nei tre ambiti, per scovarne contaminazioni, similitudini e *traits d'union* che stanno tracciando una nuova estetica del contemporaneo.

Se quindi le tre facce del prisma da cui prende avvio la stesura del presente lavoro rispondono rispettivamente al campo delle performing arts, a quello delle nuove tecnologie e all'ambito della moda, questi vengono combinati e fatti intersecare tra loro, nell'ottica di costruire una nuova prospettiva teorica che abbia, come fine ultimo, la presa in esame del

inoltre il volume a cura di G. Giannachi, N. Kaye e M. Shans, *Archaeologies of Presence: Art, Performance and the Persistence of Being*, Routledge, London & New York, 2012.

Si veda sull'argomento il ricco volume scritto da Steve Dixon, *Digital performance. A history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*, MIT Press, Cambridge, MA, 2007.

concetto di performatività in quella che chiameremo, in senso lato, scena contemporanea. In senso lato, poiché non ci si vuole limitare alla scena teatrale, ne soltanto a quella coreografica (nonostante proprio da questi due ambiti proviene il maggior numero di esempi d'interazione tra arte moda e tecnologia, pensiamo a famosi esempi quali quelli di Cunningham e Forsythe), ma lasciare aperto il campo d'indagine a tutte quelle occasioni che implicano un'azione di modifica della realtà attraverso un intento estetico.

L'approccio possibilmente più innovativo rispetto a tali argomenti, risiede nella volontà di considerarli legati gli uni agli altri attraverso la questione della ridefinizione di corporeità, quale elemento imprescindibile nel nostro orizzonte di ricerca. Una questione, questa, che negli ultimi anni, ha apportato un nuovo punto di vista rispetto alla tradizionale visione di forma finita e considerata come involucro pre-stabilito o icona standardizzata alla quale il corpo è stato a lungo rilegato. L'aspetto interessante, è dunque considerare il corpo in una modalità nuova attraverso gli studi sulla percezione, le ricerche svolte nell'ambito della neuro-fisiologia e il lavoro sul movimento. Esso, allora, diviene un soggetto in costante ri-definizione e ri-costruzione, un insieme di vettori spaziali e temporali aperto e ricettivo agli stimoli esterni e, soprattutto, caratterizzato da infinite possibilità d'espressione.

Questa stessa corporeità dinamica viene ampliata dalla sua interazione con le tecnologie che lavorano non solo ad un livello superficiale della forma, ma anche ad una dimensione più profonda, intima, innescando un processo di trasformazione della medesima, finanche una vera e propria mutazione dei tratti morfologici e biologici. Un tema questo ripreso artisticamente attraverso differenti modalità espressive, dall'installazione alle performance interattive, al lavoro coreografico con software e sistemi di captazione, fino all'introduzione in scena di vere e proprie *wearable technologies*. Tecnologie indossabili, cioè, che oltrepassano il confine dell'ambiente laboratoriale e scientifico per essere utilizzate in contesto artistico performativo, incidendo sulla composizione stessa dell'opera, e modificandone inesorabilmente l'estetica per proporre un nuovo punto di vista sulla possibilità di relazioni tra corpo e costume.

Ma è proprio a questo punto che, allargando la visuale panoramica verso altri settori legati all'oggetto costume/abito, emerge un'ulteriore evidenza attraverso cui riconoscere come anche nell'ambito del fashion design, della moda, si siano innescati da tempo, quegli stessi cambiamenti che avevano coinvolto le altre arti, circa il processo di ridefinizione del corpo come corporeità aperta e il desiderio di una natura umana sempre più ibridata con altre forme del reale attuale (e virtuale), oltre all'integrazione delle tecnologie su più livelli lungo processo di realizzazione dell'elemento abito.

Se consideriamo, infatti, le proposte di taluni stilisti, entrati poi a far parte, a pieno titolo, dell'olimpico dei grandi nomi della moda mondiale, scopriamo come sia stata presente, nel loro lavoro, la necessità di ripensare una nuova forma di relazione tra abito e corpo, che comprendesse una visione della moda in cui gli elementi coinvolti, come i tessuti, i dettagli, la concezione dei volumi, e per l'appunto, le tecnologie, co-operassero per una riformulazione della presenza umana nel mondo.

Basti pensare alla generazione di stilisti affermatasi a partire dagli anni ottanta, tra i quali Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto, Issey Miyake e alla fine di questa stessa decade, il belga Martin Margiela, che furono gli autori di una vera e propria rivoluzione nella moda. Essi inaugurarono una riflessione che interrogava la relazione tra il corpo e l'abito, così come il concetto stesso di corpo. In particolare, il loro lavoro partiva dalla volontà di decostruire l'idea di forma-corpo occidentale e andare oltre la rigida dicotomia tra il corpo e il vestito che comunemente s'indossa. Uno dei punti chiave fu, allora, proprio la sfida alla dialettica tra il dentro e il fuori, la possibilità di uno scambio reale nella relazione tra il corpo e l'abito: nelle modalità in cui il primo, attraverso il suo movimento, possa generare variazioni strutturali sulla natura originaria del secondo; e, viceversa, come il vestito, non seguendo più la linea standardizzata del corpo, ne trasformi la forma quotidiana.⁴

⁴ Per una prima bibliografia tematica sul lavoro avanguardistico realizzato negli ultimi decenni dagli stilisti sopra citati si vedano i seguenti volumi: Brand, Jan and Teunissen, José (edited by), *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, ArtEZ Press, The Netherlands, 2009; Dimont, Elyssa, *Minimalism and Fashion. Reduction in the Postmodern Era*, Harper Collins Publisher, New York, 2010; Grolimund, Natalie, *Fast forward fashion*,

In modo diverso, negli anni Novanta, con la possibilità sempre maggiore di un utilizzo su larga scala di tecnologie interattive e potenzialmente integrabili; con una fascinazione riversata in più campi per l'idea di post-human (dalla musica, alla letteratura, al cinema, senza dimenticare un nuovo filone teatrale/performativo che vede in testa personaggi come Marcelin-Antunez Roca e Stelarc) si può riconoscere come anche la moda assorba questa tendenza, per rielaborarla attraverso i propri codici espressivi, non senza rivoluzionare questi stessi. Abbiamo, allora, l'esordio dei primi abiti tecnologici e trasformabili di Hussein Chalayan, le creazioni più sorprendenti di Alexander McQueen e il debutto di nuovi fashion designer che sfruttano la collaborazione di scienziati e tecnici per abiti al limite del fantascientifico.⁵ Negli anni, si sono moltiplicati i designer che hanno apportato nella concezione del costume del terzo millennio un nuovo e avanguardistico approccio: da una parte l'utilizzo delle nuove tecnologie nella moda, e dall'altro il ripensamento del corpo in relazione a entrambi questi elementi (disegno, tessuti e sistemi interattivi indossabili). Sondando, quindi, questo sottosuolo in cui arte, moda e tecnologia s'intersecano creativamente tra loro, è possibile scoprire un territorio fortemente vitale in cui si sta riscrivendo una nuova estetica funzionale della moda e del corpo, a partire dall'idea di quella che oggi viene chiamata *wearable and fashionable technology*.

Un altro obiettivo verso cui il presente lavoro di ricerca si muove, è riuscire a identificare i punti di relazione tra questi nuovi aspetti, riscontrati nel settore della moda, con ciò che avviene nelle arti performative. Considerare, quindi, il particolare utilizzo, nella scena contemporanea, di costumi che modificano, determinano oppure

Faramah, New York, 2011; Quinn, Bradley, *Fashion Futures*, Merrell Publisher, London, 2012.

⁵ Degni di nota i volumi monografici su Alexander McQueen e Hussein Chalayan: A. Bolton, *Alexander McQueen: Savage Beauty*, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2011; A. Deniau (edited by), *Love looks not with the eyes : thirteen years with Lee Alexander McQueen*, Abrams, New York, 2012; R. Violette, *Hussein Chalayan*, Rizzoli, New York, 2011.

Si veda, invece, il recente volume redatto sotto la supervisione dell'artista Theo-Mass Lexileictous, G. French, *Otherworldly. Avant-garde Fashion and Style*, Gesalten, Berlin, 2016, che compie un'interessante panoramica sui nuovi designer d'avanguardia della scena fashion internazionale.

caratterizzano un certo tipo di movimento dell'attore/danzatore; o ancora, nell'impiego di strumentazioni digitali per le quali occorrono certi tipi di tessuti e materiali indossati dal performer, che reagiscono così agli stimoli inviati dal corpo. Sono diverse le soluzioni all'interno della scena teatrale, e più in generale, della live art, che offrono la prospettiva di un connubio interessante tra moda e spettacolo, dove il costume non è più relegato alla qualifica di elemento-accessorio ma determini attivamente la resa estetica e poetica di un'opera.

Un percorso di ricerca che non si presenta volutamente seguendo una linearità, ma che piuttosto procede per salti, sia a livello cronologico che tra i diversi settori considerati, per il quale si è scelto di ricorrere alla suddivisione in due “corpi” principali, che nel testo prendono il nome di *Forme*, volendo considerare questa ricerca in primo luogo come un lavoro sull'estetica contemporanea e, dunque, sulle forme che ne costituiscono la struttura portante.

La *Forma I*, la prima ad essere trattata ed esaminata attraverso il filtro dei tre domini sopra citati, è il Corpo, come si è detto il grande protagonista del nostro secolo, il centro catalizzatore su cui si sono rivolte le attenzioni molteplici di scienziati, artisti e stilisti, e da cui sono partite dall'inizio del Novecento ad oggi, le più innovative riflessioni ed innovazioni che la società contemporanea ha poi continuato a rielaborare negli anni. Un Corpo *performativo*, prima di tutto, su cui si sono concentrati a inizio Novecento gli studi del fisiologo francese Etienne-Jules Marey⁶, interessato a scomporre il movimento nella sua forma temporale e attraverso la visualizzazione, illuminante per molte delle ricerche artistiche e scientifiche successive, delle traiettorie del flusso motorio. Questo corpo ridotto a segmenti di movimento, vedremo come viene poi “ri-assemblato” in forme nuove e ibride da Oskar Schlemmer nel lavoro sui costumi per le figurine del suo Balletto Triadico.⁷ Di questi due

⁶ Tra i saggi critici più importanti su Marey e la sua ricerca sul movimento, ci si baserà principalmente su M. Braun, *Picturing Time. The work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, University of Chicago Press, Chicago, 1995.

⁷ Su Oskar Schlemmer e il suo lavoro sul Balletto Triadico, si veda la seguente bibliografia: O. Schlemmer, L. J. Itten, *Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus and Later*, Thames & Hudson, London, 1975; G. Dodds and R. Tavernor (edited by), *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, The

primi esempi, ciò che risalta fin da subito all'attenzione attraverso la trattazione presentata, è come il costume scelto nei reciproci interventi performativi, abbia avuto un ruolo fondamentale per ridisegnare la concezione del corpo umano, e nell'individuazione delle dinamiche che sono alla base del movimento. Costumi che hanno avuto, inoltre, un'importanza estetica e di cui si possono ritrovare citazioni in molti esempi della moda contemporanea.

Ma l'analisi della Forma Corpo prevede anche il fatto di considerarla come una forma in mutazione, divenuta principale oggetto di espressione artistica nelle sperimentazioni della Body Art, prima, e successivamente di una seconda generazione di artisti performativi che ne hanno esplorato le possibilità di ibridazione attraverso lo strumento tecnologico, robotico o, finanche, biologico. Per questo si è scelto di riferircisi definendolo *Corpo Trattato*, dove con questo termine si intendono tutte le sperimentazioni fisiche che vi sono intervenute dalla seconda metà del Novecento ad oggi, tra cui esemplificativa è la pratica performativa di mutilamento e autolesionismo dell'americano Ron Athey. Ma per corpo trattato ci si riferisce anche ad una trattazione del movimento, dal momento che quest'ultimo sia ritenuto oggi componente vitale e costitutivo della corporeità stessa. Un movimento che si intende trattato dall'intervento dello strumento digitale, al quale faranno capo danzatori come il coreografo William Forsythe, e ancora, Myriam Gourfink; essi, partendo dall'idea labaniana di riscrittura coreografica, usufruiscono delle tecnologie per proporre una propria codifica del movimento e contemporaneamente lavorare a una dimensione più interiorizzata dello strumento digitale, che diventa mezzo performativo e performante a tutti gli effetti.

La Forma Corpo, dunque, viene considerato lungo la sua riformulazione come concetto rivisitato e corretto – negli anni, attraverso l'elaborazione più adeguata del termine corporeità – dalle avanguardie artistiche succedutesi lungo il Novecento; ma anche ri-formulata, attraverso una presa di coscienza delle sue relazioni con lo spazio ad essa circostante, specialmente grazie ai lavori dei coreografi contemporanei. E ancora, una

Forma Corpo che passa attraverso le celebrazioni della Body Art, per venire poi messa a confronto con le tecnologie della robotica e della realtà digitale, fatta “esplodere” per poi essere di nuovo “riassemblata e aumentata” attraverso il costume e le sperimentazioni estetiche di artisti come Bart Hess e Lucy Mc Rae: primo vero e proprio caso esposto nella dissertazione, di fashion designers che lavorano sui confini delle ricerche tra arte e scienza. Un caso interessante, che mostra come il corpo cominci a diventare, anche per la moda, la piattaforma per interazioni tecnologiche che riconfigurano la dimensione stessa della sua superficie, attraverso protesi e impianti, o manipolazioni della forma organica stessa. Il lavoro della coppia olandese sulle sperimentazioni morfologiche dell’abito, insieme all’ultimo esempio riportato per concludere questa prima sezione di lavoro (quello cioè degli abiti di Bio-couture, prodotti di biotecnologia altamente ecosostenibili che propongono una nuova visione dell’abito come seconda pelle organica), ci conduce direttamente alla seconda fase del lavoro qui presentato.

La *Forma II* riguarda invece l’*Abito*. Ciò che si indossa e che entra in relazione con il corpo attraverso una prossimità intima che nessun altro elemento può vantare; l’abito è dunque pensato qui come secondo grande protagonista dell’epoca contemporanea. Nello sviluppo che la moda ha avuto a partire dal Novecento, il concetto di abito si è più volte intersecato con l’evoluzione dell’idea di corpo, trattata nella prima parte. L’abito, a cui ci si vuole qui riferire, così come il costume di scena, esula ormai da una funzione prettamente di rivestimento o di “tendenze di stagione”: diventa esso stesso strumento per misurare e comprendere la realtà circostante, prolungamento di quella corporeità espansa in dimensioni di presenza nuove e per la quale si fa duplice interfaccia, verso l’ambiente fisico e verso quello virtuale, o meglio, digitale.

In primo luogo, si è allora considerata la “forma architettonica” del costume di scena e dell’abito di moda. Come ricorda Bradley Quinn, l’asse di relazione tra il fashion, l’architettura e l’identità è una questione altamente topica nella contemporaneità, ma solo recentemente è stata

relativamente studiata.⁸ Tale dicitura, in questo caso, permette di individuare un certo tipo di ricerca condotta attraverso la riflessione dell'oggetto vestito, da taluni designer come Rei Kawakubo, Issey Myake e Martin Margiela,⁹ ad esempio, i quali hanno aperto il loro campo di lavoro alla contaminazione con quelli che sono i caratteri più determinanti dell'architettura contemporanea, appunto, ma anche alla tecnologia e non ultime, alle arti performative. Basti pensare alle collaborazioni sempre più frequenti tra designer d'avanguardia con altrettanti coreografi o registi di scena. Nel paragrafo relativo alle *Forme Architettoniche dei Costumi di Scena*, verranno riportati diversi casi, tra cui la collaborazione pluriennale tra il coreografo William Forsythe e lo stilista, mago della costruzione sartoriale, Issey Myiake; o ancora, la realizzazione dei costumi di scena da parte del giovane stilista londinese Gareth Pugh per lo spettacolo *Carbon Life* coreografato da Wayne McGregor.¹⁰

Ma non solo. Lo stilista in generale è diventato, in alcuni casi, regista esso stesso, capace di orchestrare happening che coinvolgono non solo l'esibizione delle collezioni, ma che vedono la partecipazione di sofisticati apparati scenografici e tecnologici (come è stato per l'ologramma apparso per un fashion show di Alexander McQueen). Questa seconda parte del lavoro si snoda, dunque, attraverso l'analisi di esempi di quelli che sono stati qui definiti abiti performativi, ovvero casi in cui è il vestito/costume stesso a connotarsi in quanto elemento performativo; che agisce come interfaccia, che comunica con il corpo che lo indossa e con l'ambiente, che denota nuove gradazioni di presenza sulla scena come nella società.

L'Abito Performativo rappresenta un punto nodale della presente dissertazione. Attraverso di esso, infatti, possiamo riconoscere quegli elementi che avvicinano la moda al concetto di corporeità trattata in precedenza, e soprattutto come ciò può accadere attraverso l'esperienza

⁸ Cfr. B. Quinn, *The Fashion of Architecture*, Berg, Oxford, 2003, p. 40.

⁹ Si vedano a tal proposito i seguenti riferimenti bibliografici: Fukai Akiko, Vinken Barbara, Frankel Susannah und Kurino Hirofumi, *Future Beauty: 30 Jahre Mode aus Japan*, Prestel, München, 2011; Geczy, Adam and Karaminas, Vicki (edited by), *Fashion and Art*, Berg, London, 2012; Granata, Francesca, *Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body*, I.B. Tauris, London, 2016.

¹⁰ Occasione durante la quale ero riuscita a raccogliere una testimonianza diretta, con un'intervista a Wayne McGregor, direttamente nel dietro le quinte del Royal Opera House, nel pomeriggio precedente la premiere di *Carbon Life*. L'intervista integrale è stata pubblicata lo stesso anno su Digicult, piattaforma internet di arte e cultura digitale.

delle tecnologie, che implicano il fattore performativo nell'abito stesso. La Forma Abito si fa, dunque, presenza performativa nel momento in cui acquisisce una proprietà di interazione con la scena, e più in generale con l'ambiente in cui si trova immersa, esattamente come avevamo visto per il corpo. In questo senso, l'idea è allora di applicare all'abito quelle categorie percettive di propiocezione ed esterocezione che l'introduzione delle tecnologie digitali nelle composizioni sceniche aveva portato in auge, come elemento primario di analisi per meglio identificare le nuove gradazioni di presenza che animano la scena aumentata. L'abito performativo non viene qui considerato come semplice interfaccia nella relazione tra corpo e tecnologia, ma soggetto esso stesso, che agisce sulla scena (o sulla passerella) come entità a sé stante, attraverso la quale il corpo può essere o messo in evidenza, o scomparire del tutto, in un gioco di presenza/assenza che si istaura attraverso la componente virtuale delle tecnologie .

Per meglio comprendere in che cosa effettivamente consiste tale forma di performatività dell'oggetto, per prima cosa è stato necessario lavorare sulla distinzione tra percezione esterocezione e percezione propiocezione, applicando il loro valore non più al corpo ma al vestito. Si sono stimati allora alcuni dei casi emblematici in cui tale processo lavora su un grado della percezione esterocezione, come ad esempio nel momento in cui l'abito, connotato di per sé da determinate forme strutturali e materiali appositi, viene investito da proiezioni digitali o ricodificato visivamente attraverso il mapping digitale, che modificano la percezione stessa del vestito per chi guarda, così come per il soggetto che lo indossa. Sempre abiti performativi esterocezionali possono essere allo stesso modo gli abiti riprodotti attraverso ologrammi o che si trovano a interagire con questa forma di rappresentazione 3D di un'immagine virtuale. Significativo per meglio comprendere l'efficacia che una tale relazione può ottenere, è l'esempio offerto dalla compagnia romana Santasangre, con il loro spettacolo *Seigradi*. Come ultimo caso di abiti performativi esterocezionali, vengono considerati quei vestiti creati attraverso la tecnica innovativa della stampa 3D, una soluzione che ancora in via di sperimentazione, sta già ottenendo un notevole successo, in particolare grazie alle opere per

l'alta moda della stilista Iris van Herpen; e che apre a una nuova visione del fashion in un futuro prossimo, in cui la fruizione stessa dell'elemento indossabile potrebbe essere rivoluzionata dalla possibilità da parte degli utenti di creare personalmente i propri capi d'abbigliamento.

La parte conclusiva, infine, è dedicata agli abiti performativi propriocettivi, per i quali vengono riprese in particolare le sperimentazioni di moda condotte dallo stilista di origine cipriota Hussein Chalayan. Sono abiti, spesso classificati sotto la nomenclatura di *smart garment*, costumi intelligenti che reagiscono attraverso una serie di input che possono essere sia derivanti dal soggetto che li indossa (identificati, ad esempio, nel calore corporeo, nelle informazioni biometriche, nel movimento, nell'odore, nelle flessioni degli arti) o dall'ambiente in cui sono immersi (umidità, calore, luce, suono). L'abito, attraverso la presenza, nella loro struttura, di particolari dispositivi digitali sono in grado di registrare le informazioni captate e ritrasmetterle all'esterno, rielaborate attraverso specifici sistemi output che stimolano diversi livelli della percezione del soggetto, stimolandone i sensi specialmente relativi alla vista, al tatto e all'udito (in questo caso gli strumenti tecnologici utilizzati sono generalmente leds, fotocellule, fogli elettronici, pulsanti, micromotori, tessuti di conduzione del calore).

Negli ultimi decenni si sono infatti moltiplicate le ricerche intorno ai tessuti innovativi, che possono rispondere a tali richieste di performatività richiesta alla forma abito del futuro. Un futuro che sta diventando sempre più prossimo e verso il quale le tecnologie hanno ovviamente giocato un ruolo protagonista. Gli orizzonti aperti dalle sperimentazioni sui materiali e sull'ibridazione dell'abito con i dispositivi digitali vengono oggi testati in ambienti per così dire "protetti", come i laboratori di ricerca, le passerelle di moda o la scena teatrale. Contesti in cui le *wearable technologies*¹¹, le tecnologie indossabili, hanno iniziato a concretizzarsi come possibilità sempre più efficace attraverso cui il corpo può instaurare uno scambio con la realtà multi-medializzata nella quale è immerso.

Quali sono le conseguenze estetiche che questi abiti performativi portano, allora, nel rinnovamento della scena contemporanea?

¹¹ Cfr. J. Birringer, *Performance Technology & Science*, PAJ Publications, New York, 2008.

Il concetto di fondo da cui parte questa dissertazione, è come dichiarato all'inizio, il modo in cui le tecnologie hanno cambiato la nostra prospettiva sul corpo, dal corpo scenico agente sulla scena teatrale così come del corpo esposto e mutato attraverso le ultime esperienze della body art contemporanea. Lungi dal voler qui appoggiare una visione tecnocratica del prossimo futuro, si vuole invece ribadire come sia la presenza fondamentale della corporeità, la percezione di chi interagisce direttamente con la tecnologia, a far sì che essa assuma o meno valore estetico, in una prospettiva di creazione dell'opera in cui è l'occhio che informa la tecnologia, che gli attribuisce valore agente e performante.

Questo lavoro non vuole solamente mettere in relazione i fenomeni intercorsi in epoca contemporanea tra arte e moda, così come non si pone l'obiettivo di presentare in maniera esaustiva tutti i casi in cui questa relazione ha già prodotto risultati significativi. Attraverso la selezione degli esempi e dei caratteri salienti della relazione tra i domini presi in esame inizialmente, che si dispiega lungo queste pagine, si intende offrire un contributo di definizione per una nuova strada della creazione sia nella moda che nelle arti performative.

UNA NUOVA BASE TEORICO-CRITICA

E' da queste nuove e particolari prospettive di ricerca che si afferma l'urgenza di contribuire alla definizione di un approccio teorico-critico diverso all'ambito performativo. Diviene necessario adottare, perciò, un punto di vista decisamente trasversale, che riesca a trascendere i confini tra un settore e l'altro pur mantenendo saldo il perimetro di ogni disciplina, permettendo però di ridisegnarne i confini. Ciò delinea un approccio della ricerca che si muova trasversalmente a partire da quelli che sono i dettami e le coordinate specifiche nell'ambito della moda, per giungere alle questioni fondamentali della scena contemporanea e discuterne le influenze reciproche. Per far questo è allora importante conoscere e adottare – oltre al linguaggio proprio dell'analisi dello spettacolo e

dell'approccio metodologico alla ricerca teatrale – quelle che sono le direttive che muovono le fila del mondo della moda, quali i termini e le questioni prioritarie emerse negli ultimi anni.

Esplorare un nuovo ambito di ricerca, infatti, significa mettersi in confronto diretto con un linguaggio inedito e strutture di riferimento differenti; il punto di accesso risulta essere, allora, identificare punti in comune con quello che è il mondo della scena per capire attraverso quali elementi riuscire a costruire un parallelo tra i due, senza per forza voler inglobare un sistema nell'altro, o viceversa.

Così come il teatro è stato da sempre ricettacolo vivo di stimoli ed elementi esterni, la moda, dal canto suo, rappresenta una doppia possibilità. Da un lato, infatti, essa può giocare da elemento inserito in contesti distanti da sé, nei quali il suo specifico prodotto (il costume, o l'abito) contribuisce a fornire un determinato valore all'insieme; dall'altro, il ruolo di contenitore di specifiche tendenze sociali, così come di influenze artistiche diverse (delle arti visive, della musica, etc.) o ancora, di sperimentazioni architettoniche e scientifiche, poi rielaborate nella costruzione di nuovi stili.

Fare riferimento a una nuova base teorico-critica non significa mettere da parte quella assunta finora in ambito teatrale, quanto tentare di applicare taluni sistemi di indagine a contesti nuovi (quale quello delle tecnologie e della moda), sondando così la loro efficacia su oggetti di studio potenzialmente vicini, ma su cui ancora non sono presenti numerosi contributi in ambito accademico. Ed è proprio su questo punto che la ricerca qui proposta intende offrire un contributo, vagliando una molteplicità di approcci agli ambiti sopra citati e esaminando in filigrana le strutture analitiche ottenute, per una ibridazione che si sviluppi, prima ancora che nella realtà della materia, nella fluidità del pensiero.

FORMA I : IL CORPO

I.0 PRIMA INTRODUZIONE TEMATICA

Perché partire dal corpo - e ancor più precisamente dal corpo in relazione alle nuove tecnologie, per delineare i tratti di una nuova estetica contemporanea che riguarda oggi in primo luogo anche il costume e la moda? In che modo si definisce la relazione che intercorre tra corpo, tecnologia digitale e creazione artistica nel XXI secolo? E ancora, possiamo finalmente considerare, attraverso le pratiche contemporanee, anche la moda come creazione artistica alla pari di un'opera teatrale o di un'installazione multimediale?

Per rispondere a queste questioni dobbiamo innanzitutto partire da un'evidenza: quella, cioè, per cui il corpo, nell'ultimo secolo, sia stato, senza esitazione, il principale oggetto di sperimentazione, di mutazione e di implacabile e continua ricerca artistica, nei diversi ambiti che questa coinvolge. Un corpo trasformato, nascosto, esposto e modificato. Un corpo sintetizzato e multi-medializzato; caricato di significati, stratificazioni di segni e via via melting pot di culture lontane nel tempo e nello spazio. Esso è divenuto la nostra principale piattaforma di gioco, di sperimentazione multidisciplinare che dall'arte performativa passa alla moda e poi alla scienza, e viceversa¹ (l'ordine non è importante), facendo di esso un perno in cui sono convogliate, alternandosi e in taluni casi con-fondendosi, le diverse estetiche di un'epoca che forse più di ogni altra ha visto cambiamenti tanto repentini quanto profondi.

E' in questo senso che il corpo diviene la forma imprescindibile da cui partire, una forma finita nella sua apparenza fisica quanto al contempo virtuale, nella eccezionale modificabilità che la sua presenza racchiude in potenza, nella proiezione invisibile che il suo movimento ci offre verso infinite direzioni e nella digitalizzazione vera e propria a cui è stato recentemente sottoposto.

Una presenza che si fa oggetto e soggetto, che diviene imprescindibile anche nella sua assenza, che è riuscita a determinare i diversi orizzonti este-

¹ Penso agli esperimenti scientifici di Marey che hanno avuto in primo luogo un'importanza scientifica, ma sono stati ripresi spesso soprattutto lungo il Novecento da artisti per studiare e comprendere la dinamica del movimento.

tici che in epoca contemporanea si sono susseguiti in senza sosta, nel teatro come nella moda. Basti pensare ai più famosi punti di svolta avvicendatesi nel Novecento: gli studi sull'anatomia e la locomozione; la sua riscoperta come mezzo di espressione e comunicazione senza eguali; la sua liberalizzazione dagli anni '60 in poi²; le rivoluzioni innescate dalla danza contemporanea attraverso maestri come Rudolph Laban, Martha Graham e Merce Cunningham rispetto a una nuova percezione di esso; fino all'introduzione dei mezzi di comunicazione digitale e alla trasposizione binaria della realtà così come del corpo umano; passando per una riformulazione profonda di ciò che comunemente si attribuisce al termine "presenza"³.

Sperimentazioni estetiche e innovazioni sociali hanno spesso accostato, sovrapposto e confuso in uno stesso bacino quelli che sono i prodotti di moda con le creazioni teatrali e coreofiche; sia in ambito scenico che in quello tessile, infatti, il corpo si trasforma, diviene forma mutevole, elemento senza volto e al tempo stesso dal carattere forte e determinante, interagente col sistema di riferimento e in esso contestualizzato. Corpo ed environment diventano punto di partenza e campo di ricezione, come anche spazio di modifiche e corpo mutevole ad esso soggetto.

In questa relazione, le tecnologie arrivano come nuovo, potente mediatore tra i due; esse rivestono il ruolo di agente trasformante attraverso cui il reale amplia le sue forme potenziali. Introdotta sia nel teatro che nella creazione di moda, la tecnologia agisce a diversi livelli, dalla realizzazione tecnica di una scena così come di un abito, all'interazione diretta con il corpo soggetto. Grazie ad essa esso può essere scomposto, amplificato, raddoppiato, sintetizzato.

L'interazione tra corpo e tecnologie non è fatto recente, ma dato tanto antico quanto la storia dell'uomo ce ne dà testimonianza. Dalle leggendarie ali di Icaro della mitologia greca e gli *deus ex machina* tanto cari alle prime rappresentazioni teatrali, l'uomo ha fatto da sempre ricorso alle proprie ca-

² Si pensi ai fenomeni di costume e alla rispettiva influenza nella moda dei movimenti Hippy, Punk, etc., ma anche alla trasposizione in ambito teatrale che di ciò è avvenuto grazie a compagnie come il Living Theatre.

³ Si riprenderà questo concetto più avanti. Per un primo sguardo su ciò che sono stati gli studi della sottoscritta sul concetto di presenza si guardi: G. Tonucci, *Digital Performance: una ridefinizione del concetto di presenza*, in "On Presence", Culture Teatrali 21, Annuario 2011.

pacità tecniche per costruire strumenti grazie ai quali la sua presenza potesse superare o integrare i limiti fisici del corpo. Pensiamo, ad esempio, come nell'ambito delle rappresentazioni classiche greche le prime modificazioni del corpo avvenivano attraverso stratagemmi "tecnici" come le maschere - per amplificare la voce - e gli enormi calzari in sughero e cuoio (coturni) indossati dagli attori per far sì che la figura si ergesse ben oltre la propria stazza. Soluzioni sicuramente rudimentali ma che rispondevano alle esigenze di quella particolare circostanza.

Possiamo considerare, allora, anche una seconda evidenza che è riconoscere come entrambi, teatro e moda, per loro natura fondino il loro principio di esistenza sul corpo, il quale, appunto, divenendone perno centrale, si fa elemento imprescindibile, anche nella sua assenza. Catalizzatore della scena così come della passerella, attorno ad esso - o grazie ad esso - gli altri elementi si orchestrano e acquisiscono un proprio valore: le luci, la scenografia, gli abiti stessi, sembrano dunque originarsi dalla sua presenza, fisica o evocata.

E' interessante notare come in entrambi gli ambiti, oggi, sono sempre più numerosi gli esempi in cui il corpo si manifesta maggiormente non tanto nel suo essere visibile allo sguardo, ma come entità nascosta, agente nella filigrana della struttura dello spettacolo; e che tali esempi portino la ricerca qui presente a porre sotto una lente d'ingrandimento il sostanzioso ricorrere alle tecnologie multimediali. Il corpo esposto all'uso delle nuove elaborazioni scientifiche e tecnologiche si manifesta attraverso le tensioni che popolano una scena mai vuota e interagisce, attraverso nuove tipologie di costumi, con la realtà digitale che lo circonda. Ma contemporaneamente, vengono creati abiti e costumi che acquisiscono sempre maggiore autonomia, realizzati essi stessi attraverso innovative tecnologie di progettazione 3D e, ancora, presentati in ambienti virtuali che sostituiscono il tradizionale concetto di sfilate (di corpi).⁴

⁴ Per una bibliografia panoramica sull'argomento si prenda ora in considerazione: J. Brand and J. Teunissen (edited by), *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, ArtEZ Press, The Netherlands, 2009; E. Fiorani, *Abitare il corpo: la moda*, Lupetti, Milano, 2004; L. Fortunati, J. Katz e R. Riccini, (a cura di), *Corpo futuro. Il corpo umano tra tecnologie, comunicazione e moda*, Franco Angeli, Milano, 2002; A. Geczy and V. Karaminas (edited by), *Fashion and Art*, Berg, London, 2012; N. Grolmund, *Fast forward fashion*, Faramah, New York, 2011; S. Lee, *Fashioning the future*, Thames & Hudson, London, 2005. Per un elenco completo dei volumi si veda la bibliografia in classe a queste pagine.

Dai rudimentali espedienti tecnici dell'antichità alle più sottili soluzioni digitali dei nostri giorni, la relazione tra corpo e tecnologie ha quindi sconfinato in più e più direzioni, spesso sfumando i sedimentati confini tra un dominio e l'altro e divenendo forza motrice per innumerevoli derive estetiche e concettuali, sopravvenute nel corso degli ultimi decenni.

C'è poi una terza evidenza. Che è come l'utilizzo di tecnologie sempre più sofisticate abbia sicuramente contribuito a creare una nuova estetica, che si è diffusa in numerosissimi campi contaminandone gli sviluppi. Dall'architettura al design, dalla moda all'arte plastica e performativa, l'introduzione massiccia delle new technologies, così come dei social media, degli interactive studio, degli avatar - e tutte le forme di trasposizione della realtà nella sfera del digitale - hanno dato il via a un nuovo modo di pensare alle tecnologie, o meglio di pensare a una nuova estetica. Un'estetica che deriva dalla funzionalità (la modalità attraverso cui la determinata tecnologia ha necessità di lavorare) ma che da lì si elabora fino ad offrire soluzioni assolutamente innovative. E' stato introdotto il titolo di "fashion|able technology" per indicare appunto una tecnologia che non è più fine a se stessa ma che ha acquisito via via un lato estetico importante, e anzi, al pari di quello più puramente funzionale (Apple è stato uno dei casi antenati di questa svolta estetica delle tecnologie, sin dai primi computer). Fashionable technology significa allora rimarcare un appeal estetico dello strumento. Si riferisce a tutti quei campi tecnico-scientifici interconnessi con il corpo e aventi la possibilità di lavorare su una possibile ri-morfologia di quest'ultimo come, ad esempio, la biotecnologia, la nanotecnologia, la tecnologia digitale, la tecnologia tessile, etc.⁵ Quello che viene definito fashionable technology sono per ora prodotti di alto livello, unici, a volte commissionati, altre volte solo prototipi.

Ma torniamo ora al nostro punto di partenza, a ciò che vogliamo considerare qui come *forma I*, elemento centrale e determinante nelle sue diverse accezioni, il *corpo*.

⁵ Cfr. Seymour, S., *Functional Aesthetics*, Springer-Verlag, Wien, 2010, pp. 12-13.

I.0.1 LA FORMA MUTEVOLE

Quante definizioni possiamo dare del corpo così come lo si percepisce oggi? Quali connotazioni attribuirgli? Esposto, simulato, digitale, performativo, nascosto, mutilato, cambiato, sono solo alcune delle innumerevoli metamorfosi a cui è stato soggetto. Nel corso dell'ultimo secolo, come mai prima, il corpo è divenuto il centro convergente di una ricerca sviluppata su più fronti, dal mondo dell'arte a quello dell'universo delle sperimentazioni performative e, in maniera ancora più contingente, dal mondo della moda.

Parlare di corpo scenico oggi significa fare riferimento a un elemento dalla natura prismatica e mutevole, che racchiude in sé le metamorfosi di una fisicità nuova sia da un punto di vista performativo che quotidiano. Una fisicità che si trova sempre più spesso a interagire con sistemi interattivi e virtuali; che si ridefinisce attraverso continui processi di astrazione; che si moltiplica in serie di doppi al di fuori di sé'.

Per facilitare il nostro studio, possiamo per prima cosa considerare il termine *forma* attraverso la definizione standard del termine, e quindi come aspetto esteriore di un oggetto, sufficiente a caratterizzarlo esteriormente; e allo stesso tempo, come la modalità di presentare quello stesso oggetto. La forma *porta* una tal materia ad *essere*, ad assumere cioè una specifica connotazione spaziale e temporale, a *prendere corpo*. In questo modo l'informe, l'astratto diviene visibile, e la forma si distribuisce in modo da assumere le sembianze di una determinata figura, riconoscibile secondo determinati paragrafi.

Lontani ormai dalla concezione aristotelica delle forme concepite come realtà immutabili, inalterabili al di là delle loro qualità oggettive, in epoca moderna numerosi filosofi si sono succeduti ri-contestualizzandone via via i processi di mutamento e risolvendone la questione delle qualità suscettibili delle percezioni soggetto del singolo individuo. Le forme come elementi invariabili costituiscono un principio inspiegabile e ingombrante per la nuova fisica sperimentale che, interpretando i processi di mutamento come un diverso aggregarsi di parti materiali e risolvendo le qualità in percezioni del soggetto, finisce con il negare la sostanza che era il presupposto fonamen-

tale delle qualità oggettivamente concepite. Questo sviluppo teorico circa il concetto di forma lo ritroviamo allora da Kant, per il quale essa diviene l'attività con cui il soggetto, sintetizzando il contenuto della conoscenza, organizza la forma in un oggetto, e le attribuisce caratteri di universalità e necessità; a Hegel, per cui la forma rappresenta il carattere proprio del pensiero in quanto tale, distinto cioè dal sentimento, dall'intuizione e dalla rappresentazione: modi cioè con cui il contenuto umano della coscienza, prodotto dal pensiero, dapprima si manifesta.⁶

Pensare il nostro tempo come epoca delle forme, dunque, è assolutamente appropriato, ma senza volerci inoltrare nella diatribe filosofiche succedutesi lungo i secoli passati, cercheremo di analizzare questo concetto con gli strumenti più prossimi al nostro campo d'indagine.

E' giusto chiedersi quanto ci sia di realmente immutabile dentro una forma, considerando i domini del teatro, della moda e delle tecnologie? Quanto è presente in essa la possibilità di un mutamento? Quanto la forma sia soggetta a una vera, reale, concreta trasformazione e, prima di tutto a che cosa ci riferiamo parlando di forme in teatro? e quali forme sono presenti nella moda? come le tecnologie vi apportano oggi giorno delle costanti e continue trasformazioni?

Bisogna riconoscere che secoli addietro è stato proprio grazie all'introduzione del pensiero scientifico moderno che si è ripensato alla *forma* come processo in divenire, come stato - *in primis* - temporale. E' interessante pensare a questo aspetto perché ritroviamo la stessa questione oggi giorno, nel momento in cui nuovi modelli del reale, prodotti grazie all'utilizzo delle tecnologie contemporanee, si sviluppano sempre più in parallelo rispetto alla nostra realtà oggettiva, portando nuovamente in auge la questione della forma, di che cosa sia, a cosa faccia riferimento.

La polisemia del concetto di forma attraversa le principali modalità percettive (la vista, il tatto e l'udito), ogni sorta di linguaggio (qualsiasi artefatto comunicativo è riducibile al modo in cui ha conferito quella particolare forma sensibile a un'emozione, un contenuto o un pensiero intelligibile), nonché ogni tipo di processo cognitivo (osservare, analizzare, descrivere, di-

⁶ Cfr. Enciclopedia Treccani, *Forma*, www.treccani.it.

stinguere, isolare, dedurre, collegare, confrontare, connettere, sintetizzare, generalizza- re, astrarre, categorizzare, ordinare, unificare...).⁷

Così esordisce, nell'introduzione del suo libro sui principi della forma, Giuseppe Di Napoli, sottolineandone sin da subito la centralità e la natura prismatica. E continua, elencando le sfaccettature di questo concetto che

attiene alla dimensione razionale, luminosa e cosciente della sfera umana, ma anche a quella più recondita, irrazionale e tenebrosa dell'inconscio, del deforme e dell'informe; alla dimensione geometrica, dell'ordine e della statica, delle strutture inorganiche e cristalline, alla morfodinamica delle forme fluide e complesse della termodinamica, dell'entropia e della natura frattale; alla simbologia, all'antropologia e all'informatica dei processi di informazione e costruzione delle immagini digitali o virtuali delle attuali forme di comunicazione visiva.⁸

L'assunto da cui parte Di Napoli, e che possiamo adottare come altrettanto contingente all'analisi qui proposta, è quello per cui ogni forma, di qualsiasi natura essa sia (umana, vegetale, inorganica, concettuale) non compaia dal nulla ma sia il risultato di un processo di trasformazione, un processo in divenire nello spazio-tempo. Un processo che investe la condizione morfogenetica dell'elemento in causa, che esso sia forma vivente o prodotto inanimato. Nel momento in cui si delinea una forma, essa è nientemeno il risultato di un processo formativo leggibile come il <<diagramma dei movimenti che le forze morfogenetiche tracciano nello spazio-tempo>>.⁹ Ogni forma, dunque, sia essa organica, fisica o simbolica, artistica o naturale, non compare dal nulla, ma si-forma nel tempo: è sempre prodotta, seppure momentaneamente, da un processo che si svolge nello spazio-tempo, ragione per cui è sempre formata.

Paul Klee, nei suoi scritti raccolti in *Teoria della forma e della figurazione* spiega la mutevolezza che è intrinseca nel concetto di forma affermando come

⁷ G. Di Napoli, *I principi della forma. Natura, percezione e arte*, Einaudi, Torino, 2011, p. XIII.

⁸ Ibidem.

⁹ Ivi, p. XVII.

la *via della forma* [...] trascende la meta. La formazione determina la forma e pertanto la trascende. La forma non è quindi mai e poi mai da considerarsi conclusione, risultato, fine, bensì genesi, divenire, essenza [...] Formazione è movimento, è atto; formazione è vita.¹⁰

Quella che ci preme considerare qui come forma per eccellenza, è la forma/corpo, la forma su cui durante tutto il Novecento, in più campi (da quello medico, architettonico, artistico, etc), si sono sviluppate le ricerche che hanno permesso di raggiungere importanti e rivoluzionari risultati; e che sembra ricoprire un ruolo centrale anche in questo nuovo secolo, così che è proprio da essa che anche noi dobbiamo muoverci nel capire come sono cambiate le proposte dell'arte contemporanea in senso lato, e nello specifico delle arti performative, della moda e del design.

¹⁰ Paul Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, a cura di J. Spiller, Feltrinelli, Milano, 1976.

I.1. CORPO PERFORMATIVO

Il corpo, nostra forma mutevole per eccellenza, diviene materia plastica, carnale, in continua lavorazione e trasformazione nel momento in cui si pone al servizio dell'arte performativa. E' nell'ambito del teatro, della danza, e di tutte le arti della scena, infatti, che esso diviene soggetto e oggetto di un processo costante in cui la sua forma, la sua presenza, la sua natura, viene sottoposta a una rielaborazione, filtrata attraverso la lente di ingrandimento della dimensione scenica.

Pensiamo al corpo dell'attore teatrale, alle diverse teorie e pratiche che si sono succedute lungo la storia per far sì che esso divenisse di volta in volta sempre più malleabile, materia pronta a trascendere la sua forma, la sua natura, per divenire altro da sé. Pensiamo al *Lavoro dell'attore su se stesso* di Stanislavsky, o all'*Attore Biomeccanico* di Mejerchol'd, i due testi di pratica teatrale più significativi del Novecento, studiati e utilizzati lungo tutto il corso del secolo scorso: testimonianze di come il corpo scenico, performativo, sia per definizione materia in divenire, da educare e forgiare, da allenare e spingere a interpretare e dare vita a qualcosa al di fuori di sé'. Le possibilità di trasformazione per un corpo messo a disposizione dell'arte scenica sono pressoché infinite e i due autori e registi russi sono stati, in modo contrapposto l'un l'altro, due diversi apripista per una serie innumerevole di altre teorie teatrali che hanno spinto di volta in volta sull'idea di un corpo - quello dell'attore - come materia malleabile e plasmabile. Nuove scuole e "dottrine" si sono susseguite senza sosta in ambito performativo, dagli esperimenti scenografici e ritmici di Gordon Craig al teatro come esperienza totalizzante del proprio corpo/vita, portata avanti da Grotowski e i suoi adepti. Dal *corpo senza organi* teorizzato da Antonin Artaud agli esperimenti limite della Body Art. L'accezione di corpo che qui ci interessa, dunque, è quella di corpo performativo, una manifestazione della figura che come vedremo si può considerare a partire da queste molteplici esperienze, che coinvolge tanto l'ambito artistico quanto, oggi, quello della moda. Il corpo performativo è l'emblema della rivoluzione avvenuta in questi due settori nel corso del XX secolo; è il corpo che si fa via via sempre più catalizzatore di di-

scipline diverse tra loro, le quali lavorano costantemente su e a partire da esso, la sua struttura, la sua apparenza, facendo sì che contemporaneamente il corpo stesso divenga propulsore di nuove direttive in campo artistico e di costume.

Scriva Galimberti:

Proponendosi come questo *ma anche* quello, il corpo, che si concede a tutte le iscrizioni ma anche vi si sottrae, con la sua ambivalenza le fa tutte oscillare. Luogo e non luogo del discorso, esso opera quel taglio geologico nella storia che ne rivela tutte le stratificazioni. [...] Il corpo è diventato in Occidente il negativo di ogni “valore”, che il sapere, con la fedele complicità del potere, è andato accumulando.¹¹

In questa affermazione di Galimberti, ritroviamo un passaggio importante per lo sviluppo della tesi qui esposta, e cioè in quell’immagine del corpo che si concede ma anche si sottrae alle iscrizioni, facendole “oscillare”; quando, cioè, scrive della possibilità di andare oltre la sua superficie per scoprirne le diverse stratificazioni sottostanti; quando usa la metafore del negativo per riferirsi al corpo; tutto ciò ci porta a fare un passo indietro rispetto alle scuole teatrali e ai lavori teorici appena citati. E fare riferimento, invece, a quello che è stato uno dei più significativi passaggi nello studio del corpo e, in particolare modo, del suo movimento: il lavoro di Étienne-Jules Marey (1830-1904), lo scienziato francese che a cavallo tra Otto e Novecento dedicò la sua vita all’esplorazione e la misurazione dell’impercettibile, della trasformazione, cioè, della forma umana attraverso il movimento, e di conseguenza attraverso il tempo - come primo fattore attraverso cui la forma fluisce da uno stato all’altro.¹²

¹¹ Umberto Galimberti, *Il corpo*, Feltrinelli editore, Milano, 2005, p. 11.

¹² Sulla priorità dell’elemento temporale nella trasformazione e metamorfosi della forma si veda anche Giuseppe Di Napoli, nel suo libro già precedentemente citato *I principi della Forma*, al capitolo 5 “Mutamento”:

<< Nulla rimane indifferente al passare del tempo. Tutto muta, si trasforma, si corrompe e si disgrega [...] A ogni degenerazione morfologica subentra, come una fenice, la morfogenesi di una nuova forma. Tutto, da sempre, si ripete di nuovo [...] Tra questi elementi anche il tempo svolge un ruolo rilevante. >> (pp. 263 - 264, cit.). Di Napoli parla, allora, di *forma formans*, una forma in formazione, un processo di in-formazione di un campo collassato nell’annichilente isotropia delle forze. Il tempo è quindi per il teorico indissolubilmente legato allo spazio anche per il fatto che tutto quello che accade nel mondo << possiede o le proprietà di una *spazializzazione del tempo* [...] o il carattere di un *evento* nel quale è il

Grazie agli studi cronofotografici di Marey, il corpo viene per la prima volta svelato attraverso l'esposizione delle forze e delle traiettorie che vi agiscono internamente; la sua forma frazionata e disgregata in vettori tesi a mostrarne le dinamiche dello spostamento. Quello che è possibile ritrovare nella visione dei diversi creatori scenici, degli artisti e dei performer che popolano il panorama dell'arte contemporanea, lo si può scorgere nel lavoro che Marey portò avanti per tutta la sua vita con minuzia e metodologia scientifica, consegnandoci numerosissimi documenti e reperti visivi di un lavoro che ha segnato la "riscrittura" dei corpi fisici in movimento.

I.1.1 SULLE (SUE) TRACCE

Étienne-Jules Marey fu un personaggio fondamentale per lo sviluppo della fisiologia moderna, ma al tempo stesso figura chiave rispetto a determinati sviluppi estetici di buona parte dell'arte contemporanea.

L'attitudine analitica delle riprese di Marey (in particolare le cronofotografie a lastra fissa che realizzavano le prime fotografie stroboscopiche) divenne sin da subito un punto di riferimento per quella vocazione antinaturalistica che permea le avanguardie novecentesche. Le suggestioni riguardanti lo spazio, il tempo e il corpo quando si possono infatti ritrovare chiaramente evocate nei lavori di artisti quali ad esempio Fernand Léger, Marcel Duchamp, Hans Richter, Giacomo Balla. È dunque un legame esplicito e dichiarato quello tra i risultati della cronofotografia e il *Nudo che scende la scala* (1911-12) di Duchamp, come esistono molteplici legami, spesso impliciti e sotterranei, ma per questo non meno significativi, tra le pratiche in ambito performativo che vedono l'utilizzo delle motion capture per tracciare il movimento di danzatori e performers e fornirne un diverso risvolto percettivo.

tempo ad avere un ruolo così attivo da manifestarsi con i caratteri morfologici della *temporalizzazione dello spazio*, della *forma fluens*, delle forme dinamiche e in divenire, nonché delle turbolenze>>> (p. 264, cit).

Ciò che risulta notevole per noi qui è, inoltre, l'utilizzo di speciali indumenti che facilitarono allo scienziato l'osservazione di taluni aspetti del movimento umano.

Marey iniziò la sua ricerca intorno al 1850, con la costruzione di strumenti via via sempre più accurati a livello tecnico, per la misurazione e la scrittura dei movimenti interni del corpo, del ritmo delle pulsazioni e del fluire del sangue. Il suo interesse per l'invisibile, per ciò che l'occhio da solo non poteva, e non può, cogliere, lo indusse a sviluppare una serie di strategie tecniche per arrivare al suo obiettivo. Considerando e sperimentando diversi dispositivi per la percezione dei micro movimenti, egli costruì negli anni macchine estremamente sensibili nel catturare queste invisibili variazioni del corpo umano e a scandire temporalmente ciò che normalmente la nostra percezione recepisce come flusso unitario. I suoi esperimenti furono sempre più focalizzati sugli aspetti processuali del momento in divenire, e ciò lo portò di volta in volta a esplorare non soltanto le curve *di* movimento quanto, piuttosto, le curve *in* movimento.¹³

Interessato in primo luogo alla visualizzazione di queste sue intuizioni, come primo scalino per sviluppare una documentazione scientifica, egli iniziò fin da subito a costruire macchinari tecnologici che si possono considerare, ad oggi, come dei primi, rudimentali, sensori di movimento. Durante esperimenti del 1872, al collaboratore che si prestava a compiere il movimento da analizzare, venivano fatte indossare particolari scarpe che avevano, attaccate alla loro suola, una piccolissima camera d'aria collegata attraverso un tubo di gomma a un tamburo e a una puntina, grazie ai quali veniva registrato il tracciato corrispondente all'andatura sostenuta dall'uomo.¹⁴

Quando il piede toccava il suolo, l'aria proveniente dalla camera d'aria spingeva la puntina corrispondente fuori dal tamburo girevole che il soggetto reggeva nelle proprie mani. Quando il piede si sollevava dal suolo e la pressione era rilasciata, la puntina faceva un segno sulla carta del tamburo. In questo modo non si registrava solamente il numero dei passi ma anche la lo-

¹³ Cfr. Erin Manning, *Relationscapes*, The MIT Press, Cambridge MA, 2009.

¹⁴ Cfr. E.-J. Marey, *Animal Mechanism: A treatise on Terrestrial and Aerial Locomotion*, 3ed., Appleton, New York, 1884.

ro lunghezza e rapidità, così come la pressione del piede sul suolo e la sua durata.¹⁵

Con esso lo scienziato ci offre un primo efficacissimo esempio di perfetta commistione performativa tra corpo, costume e tecnologia. Ovvero la trilogia che sta alla base della ricerca qui presente.¹⁶ Quando i suoi progressi nella ricerca tecnica lo portarono a mettere a punto il particolare strumento conosciuto come “fucile fotografico”, per Marey si aprì una seconda fase nel lavoro sullo studio delle diverse fasi del movimento. Questo oggetto, che per analogia di forma richiama alla mente un vero e proprio fucile, permette infatti di riprendere, attraverso il procedimento dell’esposizione multipla, momenti dell’azione molto ravvicinati tra loro e altrimenti inafferrabili per l’occhio umano. Esso ha per canna un tubo contenente un obiettivo fotografico e un meccanismo che si attivava una volta premuto il grilletto. Con l’invenzione e la messa in commercio della pellicola sensibile su strisce di carta, Marey poté poi completare al meglio la sua invenzione, costruendo il cronofotografo a pellicola.

Nel 1883 inizia una lunga serie di esperimenti che vedono la partecipazione di Demeny, soldato ginnasta proveniente dall’École de Joinville, grazie alla cui collaborazione, analizzò le diverse modalità del movimento, in particolare durante il salto (da una sedia, salto in alto e salto in lungo).

¹⁵ M. Braun, *Picturing Time. The work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, cit., p. 27.

¹⁶ Mi era già capitato di analizzare come gli studi di Marey avessero avuto un’importanza sorprendente nell’evoluzione del concetto di “corpo-macchina”, di un corpo cioè in cui seppur la presenza dell’organico resti primaria e determinante, la macchina, ovvero l’artificio, da elemento esterno e controllabile diventa componente imprescindibile e potenziante. Avendo focalizzato quel primo studio sulla relazione interconnessa tra corpo e tecnologie, era risultato evidente come uno degli aspetti più convincenti del lavoro di Marey fosse proprio questa relazione reciproca di sviluppo e perfezionamento tra le macchine realizzate nel corso degli anni dallo scienziato e le scoperte compiute attraverso di esse. Macchina e corpo, allora, l’una per svelare il potenziale dell’altro, a sua volta direttamente implicato nello sviluppo dell’elemento artificiale.

Il corpo-macchina di Marey era il corpo che emergeva attraverso le immagini risultanti dal processo cronofotografico, è il corpo percepito prima dallo strumento e poi, da quest’ultimo, offerto allo sguardo dello scienziato. L’appellativo corpo-macchina, adottato proprio dallo stesso Marey, è da questi utilizzato in maniera conforme alle scoperte scientifiche della sua epoca: il corpo umano e animale è considerato come pura entità fisica, indistintamente da un essere animato o meno, per il quale la discriminante è la possibilità, invece, di seguire traiettorie, di spostarsi lungo determinate direzioni. Il corpo-macchina è allora il corpo-oggetto, il corpo che è determinato da caratteristiche specifiche non così dissimili da quelle di una macchina.

Come puntualizza Erin Manning, nel suo libro sopra citato *Relationscapes*, ciò che emerge nei lavori di Marey è un “ambiente associato”, di corpo-movimento-macchina attraverso il quale vengono inventate nuove condizioni di sperimentazione.

Con gli arti, le articolazioni e la testa dei suoi soggetti marcati con strisce e bottoni argentati, Marey si serviva della sua macchina per tracciare la traiettoria del centro di gravità nei diversi tipi di salto e mostrarla esattamente in ogni parte del corpo, quando lo shock dell'atterraggi è inoltre mitigato dalla flessione delle ginocchia o, alternativamente, quando le ginocchia rimangono rigide e tutta la forza del salto ricade nei talloni.¹⁷

Lo strumento, quindi, registrava le diverse posizioni che in continuum andavano via via formando la forma finale, attraverso una regolare e continua apertura e chiusura dell'obbiettivo. Le immagini impresse illustravano, allora, le diverse posizioni del soggetto in corrispondenza dei diversi momenti temporali.

Facendo indossare alla persona da cronofotografare uno speciale costume di tessuto nero con particolari elementi fluo-luminescenti all'altezza di gambe e braccia; e disponendo che l'azione avvenisse a ridosso di un fondale nero, l'immagine emergente dagli scatti della macchina riproducevano una sintesi del movimento stesso, attraverso gli spostamenti delle linee fluorescenti.

Dagli esperimenti con il corpo in movimento, Marey in verità provoca le sensazioni del corpo in movimento, creando delle macchine che traducevano le impressioni in percezioni. Nella volontà di percepire l'incorporeo, egli deve spingere i sensi verso i limiti di cosa essi possono fare.¹⁸

Per la prima volta, dunque, il costume diventa elemento imprescindibile per la resa finale di un lavoro, in cui la forma quotidiana del corpo performante si rende invisibile a favore di un risultato visivo in cui sono le rappresentazioni grafiche dei vettori interni ad apparire agli occhi di chi osserva. Un fortunato espediente, tanto semplice quanto efficace, quello delle bande bianche applicate su una semplice tuta nera: nel momento in cui il ginnasta vestito in questo modo inizia a camminare, correre, saltare contro uno sfondo scuro, all'interno di un ambiente completamente buio, il fucile di Marey

¹⁷M. Braun, *Picturing Time. The work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, cit., p. 93.

¹⁸Ivi, p. xx.

riprende solo queste bande << in una sequenza di linee spezzate che si susseguono e si intersecano in un virtuale arabesco dinamico>>¹⁹.

Con questo contrasto di bianco e nero il contorno del corpo svanisce per offrire un'immagine astratta ma allo stesso tempo assolutamente reale di ciò che si sta compiendo. Una trasformazione della forma, un primo esempio di come un costume possa lavorare sulla nostra percezione del corpo, contribuendo a creare un efficace gioco di apparizione e sparizione della materia, dove la forma apparente lascia il posto a l'essenza del movimento; dove la superficie visiva viene ridotta ai minimi termini, e l'anatomia frazionata in semplici sequenze di linee scomposte che si susseguono l'una l'altra formando onde grafiche assolutamente affascinanti, anche da un mero punto di vista estetico. Attraverso l'indumento, quindi, si focalizza l'attenzione verso la forza dinamica posseduto dal soggetto, confermando come il senso della visione sia per natura portato a rivolgere l'attenzione a ciò che si muove attorno a sé.²⁰

L'escamotage delle linee bianche è assolutamente funzionale ed efficace alla ricezione del movimento della forma, perché come riscontra giustamente anche Di Napoli:

La prima forma di movimento che l'occhio percepisce è proprio la tensione di una linea [...] orientata in modo da indurre o generare l'attesa di un'imminente variazione della sua posizione verso la stabilizzazione e la staticità.²¹

Analizzando poi alcuni esempi di movimento virtuale, il teorico riconosce che esso può venire determinato dagli stessi elementi formali quali linee, frecce, vettori; così come dalla variazione dell'orientamento e della grandezza di una forma; dalla variazione del colore, della posizione, della dimensione di una parte rispetto all'altra.

Si ha quindi movimento reso mediante una *sequenza* di forme, disposte l'una di seguito all'altra lungo una precisa direzione nello spazio. In una

¹⁹ P. Pacini, *Cronofotografia, fotodinamica e futurismo. Visioni in movimento*, "Art e Dossier", Anno 18 Numero 190, giugno 2003

²⁰ Cfr. R. Arnheim, *La visione è selettiva* in *Il pensiero visivo*, Einaudi, Torino, 1981.

²¹ G. Di Napoli, *I principî della forma. Natura, percezione e arte*, cit., p. 284.

successione di una serie di oggetti perfettamente statici, la cui forma varia in minima parte, la continuità di direzione e lo spostamento dello sguardo da uno all'altro che inducono a percepire la continuità spaziale con un carattere temporale, come una temporalizzazione dello spazio. Il nostro sistema nervoso crea la sensazione di movimento continuo integrando le sequenze di variazioni istantanee di posizioni.²²

Seppur egli non citi direttamente il lavoro del fisiologo francese, la sua analisi circa la percezione di forme statiche, che riproducono il movimento e ne restituiscono il carattere dinamico, sembra calzare perfettamente sulle immagini cronofotografiche che abbiamo a testimonianza degli esperimenti di Marey. La scelta di rendere evidenti solo alcuni punti del corpo permette a ciò che possiamo considerare come il corpo attuale (il corpo visibile) di divenire corpo virtuale (ovvero, la forma invisibile, in-potenza).²³ Ciò che è percepito allora in ultimo stadio, è l'epifania del movimento nel suo svolgersi.²⁴

Come nelle performance contemporanee, in cui è ormai possibile ottenere risultati sempre più precisi e performanti grazie all'uso delle nuove strumentazioni digitali, già alla fine del diciannovesimo secolo quello che emerge dalle immagini dello scienziato, appare comunque come una vera e propria "danza dell'astratto", dove il corpo, sparito, ricoperto, reso invisibile, si tramuta in sequenza di forme semplici e minimali.

²² Ivi, p. 285.

²³ E' necessario qui intervenire con una breve nota circa il termine di *virtuale*, quale la sua esatta definizione e perché ad esso è corretto opporre il concetto di *attuale* piuttosto che quello di *reale*. Come il filosofo francese Pierre Lévy scrive, virtuale è la trasformazione da una modalità dell'essere a un'altra [P. Lévy, *Il Virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997]. Non una negazione del reale, dunque, ma piuttosto - come l'etimologia stessa del termine (dal latino tardo medievale *virtualis*, e dal più antico *vis*: forza, vigore, potenza) rivela - un aspetto del reale stesso. La sua fase "in potenza", ovvero qualcosa a cui non manca nulla per essere, ma che si mostra con caratteristiche altre rispetto alle modalità dell'essere. Lévy, dunque, definisce le giuste contrapposizioni tra il *attuale* e *virtualità*, e tra *realtà* e *possibilità*, ribadendo come esse siano modalità dell'essere contemporaneamente presenti. Se l'attualizzazione è creazione, invenzione di una forma a partire da una dinamica di forze, il virtuale è invece il passaggio da una soluzione data a un problema successivo. Esso fluidifica la realtà, rivelandone molteplici possibilità, aumentando i gradi di libertà d'azione in e su di essa. In quest'ottica il reale, allora, assomiglia al possibile, mentre l'attuale, contrapposto alla dinamica fluida del virtuale, risponde al reale attraverso soluzioni finite, chiuse. Per una precisazione maggiore su *possibile* e *virtuale*, si veda anche Gilles Deleuze, *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna, 1972.

²⁴ Cfr. E. Manning, *Relationescapes*, cit.

E' quindi estremamente interessante per la ricerca qui presente considerare quanto apportato da Marey per individuare quelli che sono alcuni punti chiave di quanto si vedrà nei capitoli seguenti. Con gli esperimenti cronofotografici troviamo tre punti che diverranno per noi imprescindibili, quali:

- la scelta di un corpo specifico. In questo caso caratterizzato da una fisicità atletica, allenata, agile quale quella di un ginnasta, Demeny, capace di garantire una resa visiva, e potremmo dire estetica, efficace ai fini dell'immagine impressa;
- la disumanizzazione di tale corpo attraverso il costume (*processo di semplificazione*), una particolare tuta di colore nero, grazie alla quale le peculiarità morfologiche della struttura fisica umana vengono ridotte a semplici linee disconnesse rappresentate dalle bande fluorescenti. Il costume diviene, allora, fondamentale nell'attuare la metamorfosi fisica, nel trascendere la forma umana;
- corpo e costume vengono catturati visivamente e filtrati attraverso l'obiettivo di tecnologie brevettate direttamente da Marey e il suo assistente. Queste, oggi come allora, mantengono sì un valore primario nello sviluppo della ricerca scientifica ma al tempo stesso rappresentano un passaggio cruciale anche nel mondo dell'arte, visiva e performativa.

Quello che compare nelle immagini cronofotografiche è dunque una traccia: il corpo, l'ambiente in cui è inserito e il movimento diventano un tutt'uno, convergendo nelle grafie fumose e sintetiche della pellicola. I tre punti elencati sono le basi di una modalità di lavoro che si riscontra lungo tutto il Novecento fino ad oggi nelle scienze, nell'arte e nella moda: il rendere visibile l'invisibile, rovesciare il percepibile ai sensi, manifestare la presenza del virtuale, inteso come elemento in potenza, per verificare ciò che altrimenti rimarrebbe solo intuizione.

L'intuizione è un filo che unisce [...] Le trasparenze opache di Marey si muovono con le percezioni. Dalle curve imposte alle curvature imminenti, la percezione diventa elastica, e l'immagine si fa aggraziata [...] Possiamo esperire il momento di pre-accelerazione attraverso il quale il movimento

prende forma. Possiamo sentire l'elasticità nonostante non possiamo vederla. Facciamo dunque esperienza dell'impercettibile.²⁵

I.1.2 RIDARE FORMA

I primi decenni del secolo scorso sono stati un momento cruciale nella formazione di una nuova immagine di corpo umano, un periodo in cui su più campi le diverse esperienze hanno spostato l'attenzione dalla consueta percezione della forma a quello che potremmo definire come una "percezione del virtuale".

Gli esordi della cinematografia, le sperimentazioni scientifiche, i primi accenni di una moda codificata, le rivoluzioni in ambito teatrale e coreografico, l'invenzione dell'energia elettrica: si può ripercorrere un viaggio a ritroso nel tempo, setacciando i diversi sentieri che dall'arte alla scienza hanno tracciato tutto il Novecento in un susseguirsi di innovazioni e nuovi modi di percepire il reale attorno a noi, finanche il nostro stesso corpo. Un corpo la cui forma comincia a essere concepita come un limite da superare, o come un involucro che non contiene tutto ciò che i nostri sensi possono invece ricevere.

Come gli esperimenti di Étienne-Jules Marey avevano mostrato, è possibile pensare e offrire un'altra immagine del corpo, in cui la forma esterna non risulta più un involucro imprescindibile e invalicabile, ma una soglia da trascendere. Gli espedienti della tecnica, in quel caso, della creatività e dell'ingegno in altri casi, hanno aperto negli anni le porte a infinite soluzioni attraverso le quali possiamo approcciare l'idea di corpo in maniera nuova, considerando diverse forme di presenza fisica e riconoscendo in essa la possibilità di un'infinita serie di gradazioni attraverso le quali può manifestarsi; e introducendo nel nostro modello di indagine ciò che Michel Bernard ha definito come *corporeità*.²⁶

²⁵E. Manning, *Relationscapes*, cit., p. 254

²⁶ Cfr. Michel Bernard, *L'expressivité du corps*, Paris, Jean-Pierre Delarge, 1976.

Il concetto di corporeità viene ripreso e illustrato in diverse occasioni anche dal docente Enrico Pitozzi (Università di Bologna), per analizzare i diversi esempi di relazione tra il

Il teorico francese, distinguendo la corporeità dal corpo, marca una distinzione tra ciò che è corpo quale totalità organica e unitaria, sistema di riferimento limitato e auto-rinvianti, e corporeità, quale invece insieme di intensità e dinamiche che si muovono sotto la superficie del visibile. Non secondario è, come scrive Enrico Pitozzi, il fatto che il concetto di corporeità sia legata in maniera imprescindibile alla <<relazione percezione-movimento, là dove il corpo è inteso come una somma d'articolazioni e segmenti >>²⁷.

La differenza introdotta da questo concetto, le esasperazioni visive apportate da certe architetture geometriche che disumanizzavano il corpo a favore di un aspetto visuale innovativo (come visto nelle esperienze delle prime avanguardie del Novecento, Bauhaus e Cubismo tra tutte); la volontà e la possibilità di lavorare sulla figura umana come oggetto da modificare anche a livello morfologico (si vedano i risultati di molta della Body art dagli anni Sessanta in poi), è stato e continua ad essere il perno su cui la ricerca digitale lavora ancora tutt'oggi, nell'intento di offrire nuove soluzioni performative ed estetiche verso un nuovo modello di corporeità. Diviene centrale, quindi, capire come il corpo possa essere percepito in seguito a queste nuove dinamiche emerse, qual è la spinta che ha portato a ri-

corpo e le tecnologie nella scena teatrale contemporanea. Nella sua tesi di dottorato *Il corpo, la scena, le tecnologie* (2006/2007), aveva già individuato i tratti salienti di questo concetto, citando non solo la definizione di Bernard, ma riprendendo la teoria dei chiasmi del teorico francese Maurice Merleau-Ponty (cfr. M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l'invisibile*, tr. it. di M. Carbone, Bompiani, Milano, 1993), e da questi elaborare una teoria della proiezione, o *fiction*:

[...] la corporeità, così come pensata in queste pagine, rimanda a un sistema di relazione gesto percezione, là dove il corpo è inteso come una somma di articolazioni e segmenti. La dimensione della corporeità prende avvio dal concetto di chiasma già presente ne *Il visibile e l'invisibile* di Merleau-Ponty e spinto oltre da Michel Bernard nella sua analisi intorno ai chiasmi sensoriali. A partire da questi riferimenti, discute e pone come fondamento della corporeità performativa tre dinamiche chiasmatiche: il chiasma intrasensoriale in cui ogni senso al suo interno ha una dimensione simultanea del sentire, al contempo attiva-passiva; un chiasma intersensoriale che rimanda all'attivazione e alla combinazione dei sensi tra loro, mentre il terzo, il chiasma parasensoriale, rinvia alla connessione tra l'atto del sentire e quello dell'enunciare. A partire da questa tripartizione è stato disegnato, sul modello offerto da Michel Bernard, il concetto di proiezione o di *fiction*. La *fiction* non è altro che un sistema di simulazione o proiezione che implica l'immaginazione del performer e che opera contemporaneamente a tutti i livelli sensoriali, determinando lo schema motorio del soggetto agente. Il processo di *fiction* è dunque un meta-chiasma che attualizza e rende operativo il funzionamento dei chiasmi delineati.

²⁷ Enrico Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per un'estetica dei processi di integrazione*, Tesi di Dottorato, Università di Bologna, Anno Accademico 2006-2007, p. 30. Si veda anche E. Pitozzi, *Figurazioni: uno studio sulle gradazioni di presenza*, in "On Presence", Culture Teatrali, n. 21, Annuario 2011.

contestualizzare nel corso del ventesimo secolo l'idea di corpo, non più come assunto finito ma oggetto di continue riformulazioni, a livello performativo e teatrale, così come nella maggior parte degli aspetti del vivere sociale.

Il prendere in considerazione diversi ambiti ci permette di avere quella visione prismatica utile per affrontare la questione, essendo di per sé un soggetto, quello della forma-corpo e della corporeità, impossibile da circoscrivere a un solo ambito, tanto più se la volontà qui perseguita è quella di fornire la mappa di un'estetica sviluppatasi in parallelo tra teatro - inteso come arte scenica e performativa - moda e tecnologie. Abbiamo visto come per gli esperimenti di Marey fosse fondamentale il costume indossato dall'atleta fotografato e come a quelle immagini restituite dall'apparecchio tecnico, fosse stato riconosciuto nei decenni a venire un valore estetico fondamentale. Sempre all'inizio del Novecento è possibile rintracciare alcuni degli esempi che sono - a parere di chi scrive - cruciali per il tema discusso in queste pagine, e cioè l'affermazione di un diverso modo di considerare la forma umana, "disumanizzandola", manifestandone altro al di fuori di sé attraverso la ricerca sul movimento, il costume ed espedienti tecnici. La ricerca sul corpo a partire dal movimento, combinato a particolari strumenti protesici-indossabili, iniziata da personaggi come Oskar Schlemmer e Loie Fuller è poi proseguita nei decenni passando per Rebecca Horn, esponente della prima corrente della Body Art, fino alle soluzioni tecnologiche di Stelarc (solo per citare i nomi più importanti), ma attraversando a suo modo anche l'ambiente della moda e influenzando stilisti come Issey Miyake e Rei Kawakubo (Comme des Garçons).

Gli esponenti della scuola giapponese durante gli anni Settanta e Ottanta [...] hanno posto le basi concettuali e creative di un vestito più propriocettivo che stilistico, dove l'abito diviene un "segno" ma allo stesso tempo un esoscheletro capace di stimolare o inibire il movimento. Questi lavori richiedono di più di essere esperiti che di essere guardati.²⁸

Negli anni Venti, i lavori teatrali di Oskar Schlemmer rappresentarono la perfetta idea di commistione tra costume, arte e movimento. In opere come

²⁸ L. Marchetti ed E. Quinz, *Beyond the Visible / Art and Perception*, SLICKER #00, Slicker, Paris, 2007, pp. 30-31.

La danza dei bastoni e, ancor più, ne *Il balletto triadico* assistiamo, infatti, al tentativo - ampiamente riuscito - di allontanare la presenza fisica del performer in scena da quella che è l'immagine classica, o meglio, quotidiana del corpo umano. Ciò perseguito a favore di una *reformulazione* della corporeità attuata attraverso lo studio di un movimento condizionato da particolari tipi di costumi e una ricerca coreografica che si allontana da una rappresentazione naturalistica e codificata, per indagare nuove direzioni e possibilità.²⁹

I.1.2.1. LA FORMA ATTRAVERSO IL COSTUME // LE FIGURINE TRIADICHE

Il corpo è la struttura fisica di una persona, il vestito è il supplemento e la modifica su e per il corpo; la moda, infine, un gusto condiviso da molti per un breve periodo di tempo. Ma un vestito è anche un sistema di comunicazione non verbale, in grado di enunciare e sviluppare l'interazione tra gli essere umani, nel momento in cui essi si muovono nello spazio e nel tempo. Come un sistema sensoriale codificato, vestire un corpo significa allora modificarlo visivamente, con abiti, accessori e protesi di vario tipo, tali da manipolarne colore, texture, profumo, suono e gusto. Molti aspetti del corpo umano, sia nella moda che nell'arte, divengono critici rispetto alla questione del vestito, fornendo punti di crossover tra di essi: la sua forma/conformazione, colore, texture. Il sesso e il genere sono, inoltre, rilevanti rispetto alla questione della forma, in quanto l'interpretazione di questi due elementi sono fondamentali nelle scelte di un artista e/o designer.³⁰

Se consideriamo il lavoro di Oskar Schlemmer da questi presupposti diviene più facile comprenderne la portata artistica, e non solo, che i suoi costumi di scena, bozzetti e coreografie hanno avuto e continuano ad avere sulla visione contemporanea e la comprensione del concetto, accennato poco sopra, di corpo come corporeità.

²⁹ Cfr. O. Schlemmer, F. Molnar, L. Moholy-Nagy, *Il teatro del Bauhaus*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1981.

³⁰ Cfr. J. B. Eicher, "Body: The Dressed Body in Fashion and Art", in A. Geczy and V. Karaminas (edited by), *Fashion and Art*, Berg, London, 2012, p. 77-79.

In linea con la corrente del Bauhaus, di cui era membro e per la quale divenne professore di teatro presso la Scuola di Weimar³¹, l'idea di corpo su cui egli tentò di porre l'attenzione e di far emergere attraverso i suoi lavori, era quella di un corpo astratto e simbolico, un corpo-codice, in grado divenire geometrizzazione e misura dello spazio intorno a sé. In questa visione architettonica del corpo nello spazio, la forma umana si dissolve - o si nasconde - per lasciare spazio a una nuova sembianza, raggiunta attraverso la vestizione di costumi che hanno poco a che fare con il tradizionale concetto di abito, avvicinandosi maggiormente al concetto, particolarmente attuale, di installazioni architettoniche indossabili, "esoscheletri" che seppur non tecnologici, erano il risultato di una sorprendente capacità tecnica e, ovviamente, creativa.³²

A questi apparati tecnico-estetici si richiedeva anche una funzionalità pratica, circa il più o meno alto grado di incidenza sulla qualità del movimento svolto dal performer.

Un movimento che a seconda del costume indossato inevitabilmente appariva diverso, non più collegato a una dimensione fluida e naturalistica, vincolato invece alle geometrie, i materiali e le caratteristiche di una *corporeità aumentata*. Volendo ricordarne i lavori maggiormente significativi, uno degli esperimenti performativi più significanti presentati da Schlemmer fu la cosiddetta "Danza dei bastoni", o "Stäbetanz" del 1927, attraverso la quale si perseguiva l'idea di una formalizzazione astratta del movimento.

Un esperimento coreografico questo che, seppur successivo al più famoso "Balletto Triadico", è interessante farne subito riferimento, per instaurare

³¹ Nel 1919 viene fondata a Weimar, sotto la guida e per volere di Walter Gropius, la Scuola della Bauhaus: essa si impose come centro sperimentale in cui vennero fatte confluire diverse tipologie di espressione artistica, con l'intenzione di operare in maniera originale su due punti in particolare: la degerarchizzazione, nel sistema d'insegnamento, sia delle pratiche artistiche (nonostante l'architettura conservasse il ruolo di "madre di tutte le arti", come esplicitato nel primo Manifesto Bauhaus del 1919) che riguarda il rapporto tra allievi e docenti; e l'integrazione e l'interazione tra loro, attraverso un nuovo tipo di approccio, del settore dell'arte, dell'artigianato e della tecnologia. La scuola, e le innovazioni che attraverso di essa si cercò di apportare nel pensiero comune, rappresentò una vera rivoluzione grazie alla quale queste discipline iniziarono ad essere considerate potenzialmente come aspetti di un'unica necessaria formazione.

³² In relazione agli studi sulla corporeità di Oskar Schlemmer, si veda: J. Itten, *Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus and Later*, Thames & Hudson, London, 1975; G. Dodds and R. Tavernor (edited by), *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, The MIT Press, Cambridge MA, 2002; B. Kraus, *Oskar Schlemmer und die Bauhausbühne. Das Triadische Ballett*, Grin, München, 2003.

un suggestivo quanto reale parallelismo con Étienne-Jules Marey. Come suggerisce anche Pitozzi nella sua diserzione dottorale,

Stäbetanz, la danza dei bastoni, aveva sicuramente in mente il lavoro di Marey. Dato che il prolungamento delle braccia di un danzatore vestito di nero, con dei bastoni di legno bianco, sottolineava la relazione tra il corpo e lo spazio secondo la delimitazione spaziale cubica. Questo modo di organizzare la relazione tra il corpo e lo spazio ricorda in parte il processo di realizzazione cronofotografico di Marey, per ottenere la traccia del movimento. Schlemmer, a sua volta, elabora un dispositivo che, all'incirca, ha le stesse caratteristiche. In entrambe questi processi è possibile evidenziare lo slittamento tra una rappresentazione del corpo come unità psico-dinamica (scena naturalistica), verso una rappresentazione per parametri selezionati all'interno di una matrice (la pellicola per Marey e la scena cubica per Schlemmer). Entrambi questi procedimenti rappresentano la mutazione di approccio al corpo da una unità culturale verso una relazione matematica che si stabilisce tra l'uomo e lo spazio.³³

Anche in questo caso, quindi, troviamo applicate agli arti del danzatore delle lunghe stecche bianche che risaltavano nel buio della scena, sottolineando visivamente le parabole di movimento compiute. Una tale soluzione permette di visualizzare l'interazione tra il corpo e lo spazio intorno ad esso, tracciando con quei lunghi bastoni i vettori di direzione che dal centro si protraggono verso l'esterno; verso quel fuori che Laban definirà come *cine-sfera*.³⁴

Il corpo è di nuovo sintetizzato attraverso linee semplici che, a differenza degli esperimenti attuati dal fisiologo francese, sconfinano in lunghezza la figura umana e la vincolano in modo coercitivo nello spostarsi, nel compiere un gesto piuttosto che un altro; ma è proprio grazie a ciò che si prosegue in maniera esemplare lo studio del grado di interazione tra la presenza di un corpo e un ambiente dato.

³³ E. Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per un'estetica dei processi di integrazione*, cit., p. 131.

³⁴ Cfr. V. Maletic, *La teoria dello spazio di Rudolf Laban*, in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Mulino, Bologna, 1990, p. 200.

Ma il maestro-mago della Bauhaus, come lo aveva soprannominato Walter Gropius, era già arrivato a interessanti relazioni tra corpo, costume e spazio con la sua opera più famosa. Il 30 settembre 1922, infatti, al Festival di musica da camera del Donaueschingen, Oskar Schlemmer presentò quella che è rimasta nella storia la sua opera più importante, e al tempo stesso fondamentale per la coreografia moderna, il Balletto Triadico (Triadisches Ballet). Il titolo deriva dalla struttura compositiva compositiva del brano, tripartito e per la partecipazione di tre interpreti: una danzatrice e due danzatori, impegnati in dodici danze, con diciotto costumi in legno, metallo, cartapesta e tessuto imbottito. Un lavoro di ispirazione maggiormente costruttivista, in cui trovò modo di concretizzare la sua lunga ricerca sulla relazione tra uomo e spazio, attraverso una resa quanto più anti-naturalistica e astratta del movimento. Il corpo del danzatore, infatti, vincolato dai particolari costumi di scena in cui si trovava “racchiuso”, era portato a scovare nuove soluzioni espressive e motorie, determinanti un nuovo linguaggio, una danza matematica che prende vita

dalla geometria del piano, dal proseguimento di una linea retta, una diagonale, un cerchio, una curva [...] una stereometria dello spazio che [che si sviluppa] attraverso gli spostamenti della verticale della figura che danza.³⁵

La linea d'azione di Schlemmer è quella di privilegiare lo studio del movimento, dello stare in piedi, del camminare, saltare, fare un percorso, mettendo al centro l'uomo, secondo i dettami della “danza d'espressione” di coreografe come Mary Wigman o Gret Palucca. Espressione che non sconfina mai nella “narrazione”, nella manifestazione di aspetti emotivi e letterali, ma si affida invece all'utilizzo di forme plastiche all'interno di moduli geometrici. Un teatro il suo che non rinunciò mai alla componente umana, ma ne rimetteva in gioco qualità e capacità di agire in maniera differente nello spazio attorno a sé. Tra il teatro meccanico, astratto, in cui l'uomo-attore è sostituito dalla marionetta o da effetti cinetici, egli infatti sceglieva un teatro che non rinunciava alla componente umana.

³⁵ O. Schlemmer, *Scritti sul teatro*, Feltrinelli, Milano, 1982, p. 149.

In ogni modo, i danzatori di Schlemmer erano creature senza sesso né identità, quasi una specie di automi; *Kunstfigure* che animavano le tre sezioni del balletto, ognuna caratterizzata da un particolare carattere: giocoso-burlesco la prima, cerimonioso-solenne la seconda parte, e imperniata di atmosfere fantastiche e mistiche la terza. Per tutte e tre le sezioni, l'aspetto primario consisteva nel fatto che l'uomo-teatrale di Schlemmer dovesse sconfinare dai propri limiti naturalistici, ponendosi in relazione con le leggi tridimensionali dello spazio. Per far ciò la soluzione fu ricorrere a una sorta di travestimento, utilizzando costumi e maschere che occultavano le forme naturali della presenza umana con elementi geometrici, per lo più utilizzando cubi, cilindri e sfere. Egli realizza così, quell'idea di costume plastico-spaziale attraverso cui, da un lato, disumanizzare la forma e dall'altro, però, esaltare la presenza attoriale, caricandola di un potenziale visivo enorme, proprio perché insolito.

Come si comportano i ballerini con questi costumi? È ancora possibile danzare con essi? Si comportano in vario modo. Gli uni, il cui ideale è rappresentato alla libera danza come mezzo di espressione immediata, rifiutano nettamente questi costumi 'innaturali'. Dopo i primi salti avrebbero già distrutto il costume. Gli altri vi intravedono nuove possibilità per oltrepassare i limiti del puro movimento del corpo. Non è facile danzare con questi costumi, anzi credo che ciò richieda un alto grado di disciplina corporea per fondere corpo e costume in un'unica unità.³⁶

Interessante sarebbe, allora, poter osservare da vicino quelli che sono stati i costumi creati con la supervisione di Schlemmer per il Balletto Triadico. Nei primi mesi del 2005 questa possibilità è stata fornita dalla Staatsgalerie di Stoccarda, grazie alla mostra "Oskar Schlemmer. Visionen einer neuen Welt" dove sono stati esposti insieme ai primi lavori del maestro tedesco e altri documenti inediti relativi alla sua carriera di artista e intellettuale operante su diversi aspetti.³⁷

³⁶ Conversazione con Oskar Schlemmer, 1928, dal sito <https://unartemaestra.wordpress.com/tag/pillole-darte/page/3/>

³⁷ Dal sito della mostra (traduzione di chi scrive), <http://www.oskarschlemmer-stuttgart.de>: << Le figurine del balletto triadico. I costumi originali sono presenti presso la Staatsgalerie di Stoccarda.

É grazie a questa mostra che sono stati riportati alla luce e mostrate al pubblico alcune delle “figurine” del Triadiches Ballet, come furono chiamate da Schlemmer stesso le maschere e i costumi creati e utilizzati per l’occasione, e rimasti nell’immaginario contemporaneo quali esempi di un’estetica nuova, dove l’abito diviene lo strumento grazie al quale il corpo modifica la propria presenza nello spazio.

Der Scheibentänzer / Der Abstrakte / Die Spirale / Die Drahtfigur / Die Goldkugel / Der Türke / Der Taucher: questi i nomi originali delle figure presenti nell’opera. Ognuna di esse è caratterizzata da una o più specifiche forme geometriche: sfere, quadrati, cerchi e con. Queste connotano l’identità del personaggio, la sua presenza in scena, la sua capacità e modalità di interazione, oltre alla qualità del suo movimento.

La Drahtfigur (o Figura di Fili), ad esempio, indossava su una tuta nera una serie di spirali argentate, arrotolate intorno ai fianchi e sulla testa; l’impressione, mentre si muoveva sulla scena, era come se tanti hula hoops le stessero roteando intorno al corpo, avvolgendola di fili argentati. I suoi due partners nel balletto, invece, in quella che era la terza sessione dell’opera, la Scena in Nero Mistico, erano il Goldkugel (o la Sfera Dorata), così chiamato per la sua tuta che, a livello del busto, incorporava una forma sferica dorata; e l’enorme Taucher (o il Palombaro) vestito con una buffa calzamaglia a righe bianche e nere, mentre nella parte alta del costume, invece, troneggiava una specie di tenda, la cui struttura partiva dalle spalle per ricadere sul corpo in tante corde arancioni, con palline colorate attaccata all’estremità.

[...]La "Danza della Trinità" nel 1922 fu presentata in anteprima al Teatro di Stato di Stoccarda Württemberg e replicata da Schlemmer solo poche altre volte. Attraverso le fotografie di scena e le registrazioni di Oskar Schlemmer possiamo oggi riprodurre per la mostra “Oskar Schlemmer. Nuove visioni del mondo” quella che era l’idea della coreografia originale.

La danza si basa sul principio della Trinità che si ritrova nei tre atti, ciascuno costituito da tre scene, caratterizzate da tre diversi sfondi colorati (“giallo allegro”, “rosa in festa”, “nero mistico”) e non ultimo nei tre ballerini. I costumi rigidi costringendo i ballerini ai movimenti simili a marionette, sottolineando la danza nella sua organizzazione geometrico-matematico ed aumentare il rapporto intenso tra figura e spazio esterno.

I costumi particolarmente sensibili sono stati acquistati dagli *Amici della Staatsgalerie* nel 1979 e sono presentati sui manichini appositamente preparati.

Da settembre 2013, si possono vedere disposti su una pedana, dalla base smussata, che permette una vista panoramica e ricorda un palcoscenico. >>

Non da meno la costruzione degli altri costumi, quali ad esempio i due Scheibentänzer, che potremmo tradurre come le Figure dei Dischi Danzanti, dove i corpi dei danzatori che interpretano questo duplice personaggio sono inseriti ciascuno in un disco dai colori metallici, tagliato in maniera longitudinale, donando l'impressione di un corpo diviso in due forme simmetriche. Un gioco visivo in bilico tra bi- e tri-dimensionalità, dove la figura umana sembra divenire una macchina, e il volto (come anche in ogni altra figura del Balletto) viene coperto, in questo caso da un casco metallico.



Le Figure del Balletto Triadico in mostra alla Staatgalerie di Stoccarda, 2015.

A chiusura dell'opera, invece, l'assolo conclusivo del personaggio dell'Astratto: una figura centrale nell'estetica della Bauhaus e che Schlemmer rappresentò più e più volte sotto forma di disegni, sculture, pitture. L'Astratto rappresenta il corpo modulare, aerodinamico nelle forme geometriche di cui si compone, l'uomo nuovo del primo dopoguerra. Spesso considerato nei termini di una rivisitazione della statuaria classica, le sue precise geometrie e la rigidità meccanica ne hanno fatto l'emblema del moderni-

smo razionalista nel 1920, quasi un ideale classificato di bellezza nell'era della macchina.³⁸

Questa figura è nella sua architettura la più complessa, una combinazione di forme meccaniche e altre più antropomorfe: parti curve e bombate sono alternate in contrasto visivo con superfici piane e arti protesici in metallo, quasi un armatura a ricoprire un corpo mutilato, ferito, martoriato, ma sopravvissuto e reso invulnerabile nei confronti di una realtà mutata, inesorabilmente diversa. Un'estetica quella simboleggiata dalla figura dell'Astratto, in particolare, che è esattamente quella ripresa qualche decennio più tardi dalla filosofia post-human e da tanta fantascienza cinematografica, attraverso la ripresa e lo sviluppo di elementi come la commistione di umano e macchinico, l'antropomorfo rivisitato in chiave robotica, la qualità di movimenti schizofrenici e artificiali che prendono possesso del corpo, modificandone le percezioni interne ed esterne.

Il Balletto Triadico, quindi, nel suo complesso era stato esattamente concepito per dare vita a queste "figurine", per trasformare cioè l'idea di danzatore in una nuova forma di presenza, che non esulasse dall'umano ma che ne modificasse la presenza e la percezione sia da un punto di vista esteroceettivo che propriocettivo. I costumi disegnati da Schlemmer erano volontariamente pensati per limitare i gesti dei danzatori, essendo deliberatamente pesanti e difficili da muovere: attraverso di essi la persona è allora trasformata in una sorta di bambola, o marionetta, che si vede costretta a un certo di coreografia, imposta dall'impossibilità di altri tipi di movimenti se non quelli che gli ingombranti e rigidi costumi possono permettere. Uno dei punti centrali è quindi la non rappresentazione della marionetta nell'opera di Schlemmer, come figura e gesti studiati a parte, ma la costruzione organica di figure nello spazio naturalmente portate a compiere determinati movimenti, naturalmente portate a esprimere ciò che le costrizioni fisiche di un determinato costume imponevano. L'obiettivo era quindi trascendere i materiali rigidi e ingombranti (i costumi erano composti di parti in metallo, legno, plastica) per arrivare comunque a movimenti fluidi del corpo nello spazio. I danzatori divengono in questo modo delle architetture viventi, interagenti tra loro e

³⁸J. Saletnik and R. Schuldenfrei (edited by), *Bauhaus Construct: Fashioning Identity, Discourse and Modernism*, Routledge, New York, 2009.

determinando nuove dinamiche e relazioni spaziali, nell'ambiente (a sua volta astratto, in cui sono inserite): il Balletto Triadico porta in scena quelli che erano i valori della Bauhaus, concretizzando l'idea di opera d'arte totale che da Wagner era stata poi rivisitata attraverso il pensiero di Gropius e la pragmaticità e la visionarietà di Schlemmer.

I.1.2.2. LA FORMA ATTRAVERSO IL COSTUME // RE-INTERPRETAZIONI IN PASSERELLA.

La riduzione dei dati naturali del corpo umano a un'essenzialità geometrica concentrata nelle forme del cubo, del cilindro e della sfera; il tendere verso un'astrazione che è riduzione all'essenziale, all'elementare, al primario; sono queste le caratteristiche nate in un determinato momento artistico nella storia del XX secolo, poi assorbite nell'immaginario e nelle sensibilità estetiche degli anni a seguire, trovando eco in settori quali quelli del teatro e delle arti sceniche, e non secondario il campo della moda. Come suggerisce Federica Fiumelli:

I costumi del Balletto Triadico non possono che farci ricordare le passerelle degne di quelle serate, quelle di una delle stiliste contemporanee, Agatha Ruiz de la Prada. Abiti folli, sgargianti, colorati, ingegnosi, sperimentali, con dettagli dalle forme volumetriche, di ispirazione neo pop e che certamente sarebbero stati approvati da Oskar Schlemmer. Sono certa che la nostra contemporanea avrebbe partecipato volentieri alle crazy evenings dada-futuriste che infiammavano l'Europa dei twenties e che a loro volta artisti del calibro di Tzara e Ball sarebbero stati altrettanto fieri delle sue gabbie, bocche, occhi e ombrelli.³⁹

³⁹F. Fiumelli, *Vogue Encyclo: Oskar Schlemmer*, cit.

Fiumelli fa riferimento alle collezioni della stilista spagnola ex-pittrice Agatha Ruiz de la Prada, le cui creazioni sono caratterizzate, fin dai suoi esordi nella moda, da una forte influenza dell'arte pop e surrealista. I tratti che ne hanno da sempre contraddistinto le proposte sono il mix di colori accesi e le forme giocose e ironiche, il gusto dell'eccentrico e la volontà di combinare l'idea di abito a quella di opera d'arte. Le forme che ricorrono più spesso negli abiti di Agatha Ruiz de la Prada sono il cuore, la stella, i fiori e le labbra: forme che sovrastano le normali proporzioni del corpo umano in una continua citazione di alcune delle correnti artistiche contemporanee. Alcuni vestiti riproducono ombrelli, altri torte giganti o strumenti



Abiti dalla collezione Fall/Winter 2009 di Agatha Ruiz de la Prada.

musicali, tutti rigorosamente dai colori sgargianti con una chiara preferenza per il fucsia, oltre che per i colori primari. Interessante anche la serie di abiti "a gabbia": rimembranza di mode settecentesche e al tempo stesso denuncia verso contemporanee regole imposte all'universo femminile, ma senza mai

perdere una spiccata ironia attraverso cui rendere le sue proposte un inno alla gioia e al divertimento.

Il parallelo con l'opera di Schlemmer, non essendo mai veramente citato dalla stilista spagnola, seppur non scorretto, potrebbe risultare in qualche modo forzato, essendo Agatha Ruiz de la Prada più legata a delle correnti pittoriche successive e più legate all'arte della seconda metà del Novecento. Nata nel 1960, figlia d'arte da parte di entrambi i genitori, pittori legati al movimento della Pop art, sembra aver attinto la sua palette di colori vibranti, le forme amplificate e surreali delle sue creazioni, dal mood reboante e sopra le righe dell'epoca.

Se per Schlemmer i costumi del Balletto Triadico erano un modo per sperimentare nuove frontiere nel movimento del corpo umano, per astrarre la figura attraverso forme geometriche ed architettoniche, la stilista sembra utilizzare il vestito più come una tela, come a voler rendere la moda un'estensione delle opere di un più prossimo Andy Warhol o Roy Lichtenstein.⁴⁰

Nelle sue collezioni la presenza di forme geometriche non indagano tanto un'architettura spaziale o una nuova possibilità di movimento del corpo umano; le esasperazioni stilistiche caratterizzate da cuori rossi dal gusto retrò, fiori giganti dai colori audaci, palloncini o quant'altro rimandano per lo più ad una provocazione giocosa, fresca e vivace che diverte e, piuttosto, rassicura lo sguardo. Ogni pezzo è come una riproduzione ingigantita di un'immagine, un sogno colorato che si avvicina al concetto di wearable art (arte da indossare). Un'arte che si manifesta attraverso un caleidoscopio brillante che spazia dal verde, giallo, turchese, rosa e rosso; e allo stesso tempo attraverso il mix di texture utilizzate, tradizionali come il lino e cotone, denim, tulle e velo, fino al neoprene e ai materiali plastificati.

Diverso, invece, il caso della ricerca stilistica di Junya Watanabe, e in particolare della sua collezione donna Primavera/Estate 2015. Lo stilista giapponese, divenuto famoso per la sua fondamentale collaborazione con la maison Côme des Garçons di Rei Kawakubo, fa parte di quella schiera di

⁴⁰ Agatha Ruiz de la Prada inaugurò il suo atelier nel 1982 a Madrid, promuovendo contemporaneamente una rivoluzione artistica e culturale "Movida Madrileña". A partire da quel momento la stilista ha ampliato il suo brand con negozi oggi presenti in più di 140 paesi. Le sue linee comprendono collezioni uomo, donna e bambino, ceramiche, scarpe, makeup e giocattoli, per un'espressione a tutto tondo dell'esperienza pop più completa.

fashion designer che definiamo d'avanguardia, che comprende anche Issey Miyake, Hussein Chalayan, Yohji Yamamoto e, naturalmente, la sua mentore Rei Kawakubo. Un'avanguardia fashion che si è distinta in particolare per l'esplorazione architettonica di tessuti e corpi, indagando le loro interazioni con lo spazio circostante e la possibilità di nuove forme di presenza dell'abito, modificandone i punti di vista, le proporzioni, le prospettive di fronte/retro, la funzionalità. Lavori molto diversi tra loro, quelli degli stilisti appena citati, ma che hanno creato qualche decennio fa una vera e propria rivoluzione nel mondo della moda. Per esempio, partendo da tematiche più ampie rispetto alle strette considerazioni sui trend stagionali, e lavorando sui concetti propri dell'architettura contemporanea, come quello sullo "spazio vuoto"

esplorandolo all'interno di un più ampio contesto culturale, evidenziandone la capacità di simultaneamente rappresentare ed evocare sentimenti di densità e contenimento, così come liberazione e spaziosità⁴¹.

Gli scambi dinamici tra moda e architettura - che avevano visto in Schlemmer un primo ricercatore (nonostante nel suo caso si siano trattati di costumi di scena) - donano oggi nuove possibilità per entrambe queste due arti, attraverso uno scambio alla pari, di ispirazioni reciproche.

Watanabe si forma sotto la guida di Rei Kawakubo, come suo collaboratore più stretto per il marchio da lei creato nel 1969, Comme des Garçons; in poco tempo, la sua creatività individuale emerge, dapprima all'interno della maison, nella quale avrà fin da subito, collezioni con il proprio nome, fino a quando nel 1994 fonda la sua propria linea omonima. Il suo imprinting sperimentale e creativo, riflette i principi della sua maestra, nonostante siano filtrati attraverso il gusto e l'approccio particolari dello stilista. Le sue collezioni cambiano drasticamente ad ogni stagione, passando da richiami futuristici, a vestiti dai dettagli punk o dal gusto contadino, in una particolare chiave di lettura che si possiamo riconoscere come orientale ma, al tempo stesso, astratta. Particolarmente interessato ai tessuti sintetici e tecnologica-

⁴¹ B. Quinn, *The fashion of architecture*, in AAVV, *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, ArtEZ Press, Arnhem, The Netherlands, 2009, p. 273 [traduzione di chi scrive].

mente avanzati, venne spesso appellato come un “techno couture designer”, capace di creare abiti dalle strutture inusuali, al di là dei semplici trend moderni.

Nella collezione donna P/E 2015 così come in quella A/I 2016, Watanabe ha dimostrato un elevato profilo artistico e concettuale. In entrambi questi ultimi due casi, seppur in maniera diversa, lo stilista ci presenta abiti dai tessuti sintetici, rigidi, in cui il tratto umano sembra nascondersi dietro architetture indossabili. Fuori dai diktat di stagione, Watanabe non segue tantomeno prototipi di bellezza femminile precostituiti, né si aggrappa ad alcun fashion mood del momento.

La sua è una pura ricerca personale e concettuale, da artista a tutto tondo, che lavora direttamente su corpi attraverso materiali e tessuti. Inseguendo un’idea di bello che non ricalca forzatamente quello comunemente condiviso. Lavorando verso un concept futuristico, basato su una struttura decostruita e organizzata secondo forme geometriche, bidimensionali nel primo caso; e riscoprendo una nuova possibilità tridimensionale, nella collezione invernale.

Con Watanabe il concetto di abito performativo, sufficiente a se stesso, si fa in alcuni casi così evidente che sembra quasi che il corpo assuma un semplice ruolo di struttura nascosta, sostegno di abiti che a volte sembrano costringerlo al loro interno, altre volte esaltarlo.

Su Vogue America la giornalista di moda Jo-Ann Furniss, a proposito della collezione P/E 2015, scrive “Ragazze grafiche come bambole viventi e abiti come performance, da opporsi al concetto di abiti per la performance”⁴². Questo è il passaggio fondamentale che ci interessa, la realizzazione di abiti che hanno un grado di performatività propria, una presenza quasi autonoma rispetto al corpo che li indossa. I materiali scelti per questa collezione sono per lo più similpelle insieme a PVC, Perspex, plastica (per i copricapi) e tulle. La giornalista riconosce un chiaro riferimento all’opera della pittrice e artista poliedrica di origine ucraine, Sonia Delaunay, così come al marito Robert Delaunay, per la somiglianza nell’uso dei colori e delle forme; ma anche ai costumi dei Balletti Russi di Sergej Diaghilev e al tempo stesso, al Cabinet Voltaire di Hugo Ball, inaugurato nel 1916.

⁴² Cfr. J.-A. Furniss, Junya Watanabe SS15, in vogue.com, 27 settembre 2014, Paris.

Watanabe stesso commenta di percepire questa sua collezione come una prima fase, aperta verso qualcosa di molto più astratto, in trasformazione nei suoi volumi, nelle forme circolari e nelle costruzioni di cui si compone; un processo in divenire che in questa occasione si presenta come una sorta di “marcia grafica”.⁴³ L’idea di marcia, come al contempo ci suggerisce la giornalista, si lega al concetto della “donna dell’età della macchina” propria della prima parte del secolo scorso - qui adornata da forme viniliche circolari e svariate altre composizioni sperimentali dietro le quali nascondere le proprie fattezze più femminee, e marciando sempre dritta di fronte a sé.

Inoltre, possiamo pensare a questa collezione come una caleidoscopica sintesi pop in cui confluiscono diversi periodi storici. Oltre a quello già citato del primo Novecento, del Cubismo Orfico, si può allo stesso tempo rintracciare i segni della cultura club anni ’90; per poi, nuovamente, tornare all’indietro col tempo e scoprirvi le influenze arrivate dalla *Parade*⁴⁴ di Cocteau e Satie, si può ritrovare anche una citazione della collezione inverno 2012 *Comme des Garçons* di Rei Kawakubo e della storia stilistica stessa di Watanabe circa la sua passione per le righe e i suoi esperimenti nelle piegature.

⁴³ Cfr. Ibidem.

⁴⁴ Ideato da Cocteau e Satie, *Parade* è un balletto con le musiche di Erik Satie, basato su un poema di Jean Cocteau e i costumi e le scene di Pablo Picasso. Il balletto fu composto nel 1916-1917, per i Balletti Russi di Sergei Diaghilev. La premiere avvenuta nel 1917 al Teatro di Châtelet, fu accompagnata dalle parole del poeta Guillaume Apollinaire, che descrive *Parade* come “una sorta di surrealismo”, utilizzando questo appellativo tre anni prima che la corrente del Surrealismo emergesse come movimento artistico a Parigi. *Parade* entra di diritto nella storia per diverse ragioni, tra cui essere stata la prima collaborazione tra Satie e Picasso, e la prima volta per entrambi a lavorare per un balletto. Fu anche la prima volta in cui la trama riproduce vari elementi della vita quotidiana come il music hall e la fiera. Prima di questa occasione, l’uso di materiali di intrattenimento popolare era considerata non appropriato per il mondo aristocratico che assisteva al Balletto.

Un altro punto importante di *Parade*, soprattutto riguardo al tema centrale del nostro capitolo, furono i costumi cubisti realizzati da Pablo Picasso, costruiti con materiali e forme i quali permettevano ai danzatori solo alcuni movimenti. Egli trasporta le basi della sua estetica cubista di fronte e retro, disegnando costumi di grandi proporzioni realizzati con legno, metallo, tessuti, cartone e altri materiali. Costruiti nelle forme geometriche di palazzi e grattacieli, i goffi e scomodi costumi erano pensati proprio per impedire un movimento aggraziato e naturale dei ballerini. ed esprimere in questo modo la meccanizzazione e disumanizzazione dell’era moderna.



Junya Watanabe, collezione donna Primavera/Estate 2015.

Una collezione che, potremmo dire, racchiude in sé 2014 come 1914, 1994 come 1984. I pezzi che la caratterizzano maggiormente sono i copricapi sferici che sembrano venire da una qualche prossima era spaziale, il trucco acceso e dalle tonalità *cartoon* creato dal make up artist Isamaya Ffrench (famoso per le sue creazioni iperrealiste), tratteggia solo metà del viso, le bocche sono ricoperte da nastro adesivo e PVC tutt'intorno ai corpi. In questo complesso gioco di richiami e citazioni, questa collezione tocca sicuramente un nuovo picco di moda concettuale. Gli stravaganti copricapi creati da Tomi Kono, si completano con parrucche di PVC - alcune delle quali in rosso, un omaggio alla "firma" dell'artista giapponese Yayoi Kusama⁴⁵. I vestiti, con i loro tagli assurdi e geometrici che si sviluppano più intorno alla struttura del vestito che costituirla sei stessi, le proporzioni alterate, i colori accesi, riportano la questione su un concetto di movimento,

⁴⁵ Cfr. Isabella Burley, *Junya Watanabe SS15*, www.dazeddigital.com, Settembre 2014.

sull'idea di traccia, tipica delle ricerche delle prime avanguardie. Così ne parla la giornalista di Dazed:

La collezione di Junya Watanabe porta un nuovo senso di complessità e un nuovo terreno conquistato nel campo della moda. Anche per i suoi standard, da sempre sopra le righe per ricerca e concettualismo, questa è una piccola rivoluzione.

Una collezione che presenta una sorta di visione retrò del futuro, con un'idea della donna contemporanea che spezza le consecutio temporale di passato, presente e futuro.⁴⁶

Questo ritorno al concettuale (che ha così profondamente colpito la platea parigina di un anno fa) si rifà ad alcuni punti chiave propri anche della ricerca schlemmeriana, da noi esaminata precedentemente. Watanabe crea una rivoluzione di forme semplici e bidimensionali, ipercolorate, che sembrano rompere la superficie per raggiungere una loro spazialità. Ancora, quindi, è il concetto di spazio, prima di quello di abito, a emergere, ad essere, anzi, punto di partenza e d'arrivo di un lavoro sull'*indossabile*. Un concetto, questo, che appare spesso sfumare nelle collezioni di Watanabe così come di altri stilisti come lui più "concettuali" (pensiamo ad Hussein Chalayan, Iris van Herpen, o ancora Yohji Yamamoto), per i quali il lavoro sui tessuti, sulle forme, sulle ibridazioni tra corpo umano e tecnologie, ha portato spesso a riflettere sull'effettivo utilizzo di talune creazioni. D'altra parte, però, dobbiamo considerare almeno due punti della questione:

- che cosa significhi realmente *indossabile* oggi;
- quali sono le possibilità che un abito considerato *non indossabile* nel presente possa essere una soluzione plausibile nel prossimo futuro.

Appare sempre più sfumato, infatti, il confine tra abiti pensati e presentati per essere indossati nel quotidiano e creazioni che abbiano realisticamente una "funzione" puramente estetico-artistica. Considerare inoltre un abito come "indossabile", necessita in un primo momento la contestualizzazione dello stesso. Un abito può essere indossabile all'interno di un contesto performativo o celebrativo (si pensi ai concerti scenografici di popstars e musicisti, o ai tappeti rossi dei più svariati eventi artistici), mentre quello stesso

⁴⁶ Ibidem.

abito risulterebbe non indossabile in un contesto quotidiano.⁴⁷ Ma è anche una questione di reale confort di volumi e forme creati per definire un concept, una poetica della collezione o della ricerca portata avanti in quel momento dallo stilista, che non reggerebbe in una situazione al di fuori del palcoscenico / passerella.

Il secondo punto, invece, si riferisce al fatto che nella misura in cui oggi-giorno una sempre più consistente branchia della moda lavora con materiali e prototipi pensati e realizzati attraverso la collaborazione con scienziati e informatici - spesso creando oggetti non letteralmente indossabili - questa situazione porti un domani a sviluppi tali della ricerca al fine che l'uomo possa considerare altrettanto normale l'alternativa di vestirsi con apparati robotici o di batteri in costante fermentazione⁴⁸.

Nel caso della collezione di Watanabe i vestiti, se così possiamo definirli, sono delle bellissime astrazioni che prendono vita sulla passerella del seminterrato della Cité de la Mode di Parigi (una location singolare ed altamente efficace, che fa da perfetto contraltare alle figurine disumanizzate che sfilano sul catwalk). I modelli si compongono di cerchi intersecati e forme che danno vita ad altre forme, in un gioco di loop geometrici e spaziali. Gonne circolari, spalle estremizzate in forme triangolari, foulard bordati e tagli spaziali. I corpi sembrano più che indossare, sembrano essere inseriti all'interno di queste costruzioni, divenendone manichini animati.

Su Vogue Italia, la collezione viene così descritta:

Gli abiti perdono la terza dimensione e diventano opere d'arte in versione fumetto: tubini origami che sembrano costruiti con i pezzi del Lego, top con maxi pois in vinile applicati sulle spalle per un effetto robot, cappe in tulle trompe l'oeil, cappelli in pvc che ricordano i caschi degli astronauti. Questa collezione è una vera e propria delizia per gli occhi, un nuovo modo per rendere futuribile e desiderabile

⁴⁷ Ovviamente una tale riflessione ci porta al punto di abito come veicolo di senso e significato, e quindi con la necessità di confrontarci con le analisi di semiotica della moda, tema per cui è possibile confrontarsi con i volumi seguenti: R. Barthes, *Il senso della moda. Forme e significati dell'abbigliamento*, Torino, Einaudi, 2006; I. Pezzini e L. Spaziant, *Corpi mediali. Semiotica e contemporaneità*, Pisa, ETS, 2014; e il volume M. Baldini, *Semiotica della moda*, Armando Editore, 2005.

⁴⁸ L'approfondimento di tale concetto si vedrà lungo il capitolo successivo (nda).

un guardaroba super concettuale nato da un talento creativo senza eguali e da una cultura cartoon tipicamente giapponese.⁴⁹

Watanabe realizza un azzeramento della terza dimensione attraverso una sapiente sutura dei tessuti; crea dritti con motivi origami, che vengono appiattiti totalmente attraverso un procedimento tecnologico; gonne ampie e top oversize, enfatizzati da macro pois in vinile. Senza dubbio, lo stilista giapponese, conferma qui il suo genio contemporaneo nel combinare gli estremi, nel passare dal monocromo al colore, o dal concettuale al realismo. E nel mostrare in questo gioco di opposti una base in cui fondamentale resta il concetto di gioco, di divertimento, che deve risiedere - a suo parere - alla radice della moda. La stampa, chiave per questa collezione, è accompagnata da figure geometriche astratte applicate sui vestiti, creando un reticolato di motivi e forme. Un apparente chaos stilistico, dal quale emerge una collezione, invece, di profondo rigore, astratta e scolpita al tempo stesso.

⁴⁹Max Sortino, *Junya Watanabe P/E 2015*, Vogue.it

I.2 IL CORPO DALL'OGGETTIVAZIONE ALL'ASTRAZIONE

Abbiamo visto come attraverso gli studi di Marey e Schlemmer, lo sguardo sul corpo umano si sia concentrato nel sondare le possibilità di quest'ultimo nel divenire altro da sé, o meglio nell'ampliare le proprie possibilità di presenza attraverso lo sviluppo di nuove forme. La ricerca fatta sul movimento, attraverso e grazie a particolari costumi indossati, tendeva a disumanizzare la figura, a permettere un altro punto di vista sull'umano, non più limitato dalle caratteristiche chiuse del concetto di "corpo come involucro", ma aperto alle potenzialità di una corporeità che si estende fino alle traiettorie del movimento. Il costume nei casi sopra trattati diviene, quindi, lo strumento attraverso il quale questo nuovo punto di vista ha la possibilità di divenire evidenza, grazie a cui superare l'oggettivazione del corpo umano e sondarne le possibilità invisibili.

Allo stesso modo abbiamo visto attraverso gli esempi dei designer contemporanei sopra riportati, che incorporare strutture architettoniche e forme geometriche nel design di un outfit è diventata sia una maniera creativa di aggiungere elementi artistici a un intero look, ma anche la possibilità di esplorare attraverso il vestito nuove forme di fisicità. L'aspetto più affascinante sta nel fatto che come accade nell'arte contemporanea, spesso risulta difficile - ed è anzi irrilevante - individuare il significato di forme audaci, bizzarre impalcature e dettagli 3D, utilizzati dai creatori di moda. Al di là del significato da attribuire, infatti, è importante individuare ciò che tali caratteri possono aggiungere al concetto di forma, e nel caso specifico della nostra *forma I*, il corpo, come possano in qualche modo trascendere la figura umana in una nuova forma di presenza.

Dal secolo scorso si è inaugurato un nuovo e molteplice approccio alla questione relativa al corpo umano. Da una parte cominciando ad attribuirgli un valore esponenziale rispetto ai secoli passati, consacrandolo ad altare individuale della persona e riconoscendogli potere comunicativo, sociale, artistico, produttivo senza precedenti. Dall'altra parte, a questo culto dell'oggetto come forma data, si è sviluppata parallelamente una posizione

che tende a una cognizione più astratta del corpo, il quale pur restando il principale strumento di relazione con l'esterno, contemporaneamente è visto come limite fisico da prescindere, forma precostituita da superare attraverso un'estensione virtuale e concettuale dello stesso. Questo si è visto nelle arti plastiche e visive, nel teatro e nella danza. Recentemente anche nella moda.

Una radicale presa di coscienza e convergenza di diversi punti di vista, tali da consacrare il corpo a *topos primario* della nostra realtà quotidiana, soprattutto grazie alla diffusione dei mass-media, che ne hanno fatto oggetto di culto e di studi da parte delle comunità scientifiche, filosofiche, antropologiche e artistiche. Nelle arti sceniche, come ben sappiamo, dal secondo dopoguerra si è assistito all'utilizzo del corpo in maniera assolutamente innovativa, concentrando su di esso l'azione e la trasmissione del messaggio artistico, facendo di ciò l'opera stessa, e trasformando quindi il significante in significato.

Con il lavoro di artisti come Allan Kaprow, Vito Acconci e Marina Abramovic, nasce una nuova forma d'arte performativa che si sviluppa sul concetto di happening⁵⁰ e in cui il corpo diventa il perno dell'espressione artistica. Nasceva la Body Art, in cui l'azione del singolo individuo è compiuta in un tempo e luogo specifico che ne canalizzano il significato, e in cui si innalza la taluna azione (o non-azione) fisica, come elemento unico e determinante al fine dell'opera. Coniugando insieme diversi linguaggi artistici, dalle arti plastiche a quelle motorie e sceniche, e consacrandoli verso un unico "oggetto", la body art diventa la resa evidente di come il concetto di corpo cominciasse ad essere associato a un pensiero in evoluzione, ad un

⁵⁰ L'happening è un fenomeno nato all'inizio degli anni '60, sulla scena sperimentale newyorkese, come nuova forma di spettacolo, o meglio *accadimento*. Così lo descrive Paolo Bosisio nel suo libro-enciclopedia *Teatro dell'Occidente*:

un insieme di avvenimenti spettacolari analogici, nel cui impasto significativo, nuovo a ogni "replica", improvvisazione e caso svolgono un ruolo fondamentale, dando luogo a esiti imprevedibili. I movimenti e le azioni dei partecipanti sono indicati vagamente, cosicché chiunque può modificare alcuni dettagli della rappresentazione, senza, tuttavia, comprometterne il fine generale che viene stabilito in anticipo. Collocati solitamente al di fuori dello spazio teatrale tradizionale, per lo più in luoghi di vita quotidiana, gli *happenings* possono essere considerati opere d'arte multimediali, destinate a un pubblico divenuto, a un tempo, attore e spettatore, poiché attivamente coinvolto nell'azione scenica.

P. Bosisio, *Teatro dell'Occidente. Elementi di storia della drammaturgia e dello spettacolo teatrale*, Edizioni Universitarie di Lettere Economia e Diritto LED, Milano, 1995, p. 784.

processo senza fine quale è la possibilità di espressione attraverso l'azione fisica, e allo stesso tempo dalla portata estremamente rivoluzionaria.

In questo senso, l'oggettivazione del corpo nelle arti sceniche avviene nel momento in cui sono in corso cambiamenti storici e sociali importanti, relativi alle relazioni universali tra gli individui (l'abolizione delle leggi razziali, il riconoscimento dei diritti delle donne, il femminismo, la rivoluzione giovanile e studentesca, il movimento pacifista) ai quali la riflessione artistica fa da contraltare estetico, mettendo in discussione il soggetto e al tempo stesso esaltandone l'individualità e la libertà espressiva. Tutto ciò prende forma come *happening*, momento in cui provocazione, ribellione, capacità e ed estro artistico si fondono insieme in un preciso tempo/spazio non modificabile perché non ripetibile, unico come unica è l'azione che il corpo può compiere identica a se stessa, per condizioni interne ed esterne ad un determinato momento. Sinestesia di "provocazioni" visive, sonore, olfattive, l'happening riprende anche i modelli gestuali-rumoristici propri delle avanguardie storiche (in particolare dadaismo e futurismo), riproponendo in un certo senso quel concetto di *opera d'arte totale* che puntava a coinvolgere non solo quanti più generi artistici, ma anche i mezzi tecnici e meccanici in modo da attivare una polifonia di significati quanto più ampia e ricca possibile.⁵¹

In questo convergere di segni e significati, il corpo risalta come strumento *sovra parte*, un corpo riscoperto (anche in senso prettamente letterale) su cui viene veicolato il desiderio di cambiamento caratteristico di quei decenni, attraverso un'oggettivazione che non consiste nel pensare il corpo *come* oggetto ma *quale oggetto di e per il cambiamento*. Nelle performance di Marina Abramovic, ad esempio, il suo corpo - assieme a quello del compagno, Ulay - esposto, a volte martoriato, spesso a contatto diretto con il pubblico, diviene oggetto di una ricerca compiuta dall'artista rispetto a temi sociali e politici espressi attraverso dolore fisico, spossatezza oltre il pensabile, e in taluni casi, rischio della vita stessa. Come è la stessa Abramovic a ribadire in una recente intervista al MOMA⁵² (in occasione della sua performance *The Artist is Present*) il corpo è il *medium*, il punto di svolta e di

⁵¹Ivi, p. 785.

⁵²M. Abramovic, *The Artist is Present*, on view March 14 - May 31, 2010. MoMa, New York. www.mom.org/abramovic

non ritorno di un percorso artistico cominciato attraverso l'approccio ad altre arti e forme di comunicazione e che approda infine all'individuazione del soggetto come unico veicolo per la trasmissione del pensiero artistico. Così è nella serie di performance *Rythm 10* (1973), *Rythm 0* (1974), *Rythm 5* (1975)⁵³, che negli anni '70 segnarono una vera e propria rivoluzione rispetto alla partecipazione co-attiva di artista e pubblico alla performance; così per tutti i lavori successivi dell'artista, fino ad arrivare all'ultimo *The Abramovic Method* (2012), dove l'esperienza del corpo protagonista dell'artista si fonde con quella del corpo altrettanto protagonista dello spettatore.⁵⁴

Un metodo nato dalla consapevolezza pluridecennale che l'atto performativo è in grado di compiere una trasformazione profonda in chi lo produce, e contemporaneamente nel pubblico che osserva. Marina Abramovic chiede, quindi, allo spettatore/attore una banale quanto difficilissima prova che consiste nel fermarsi e fare esperienza del "qui e ora", di ciò che prima di tutto lo riguarda: se stesso e il modo di relazionarsi con ciò che lo circonda.

Come per la Abramovic, anche per gli altri esponenti più famosi della body art quali Vito Acconci e Gina Pane, le tematiche fondamentali verte-

⁵³ Serie di performance in cui l'artista serba provoca in modi diversi una reazione da parte del pubblico, mettendo a disposizione di questo una serie di oggetti da utilizzare a proprio piacimento sul suo corpo inerte per sei ore consecutive (*Rythm 0*); sferrando colpi di coltello tra le proprie dita e cambiando tipologia di coltello per ogni volta che si fosse colpita accidentalmente, riproducendo la sequenza in maniera sempre più veloce (*Rythm 10*); svenendo al centro di una stella al cui perimetro aveva dato fuoco con della benzina e su cui aveva gettato, dopo esserseli tagliati, i propri capelli e unghie (*Rythm 5*).

⁵⁴ *The Abramovich Method* nasce da una riflessione che Marina Abramovic ha sviluppato partendo da sue tre performance precedenti: *The House With the Ocean View* (2002), *Seven Easy Pieces* (2005) e *The Artist is Present* (2010). Esperienze che hanno segnato profondamente il suo modo di percepire il proprio lavoro in rapporto al pubblico, senza il quale "la performance non ha alcun senso perché, come sosteneva Duchamp, è il pubblico a completare l'opera d'arte. Nel caso della performance, direi che pubblico e performer non sono solo complementari, ma quasi inseparabili" (Abramovic, 2012).

Con *The Abramovic Method*, allora, è proprio il pubblico, guidato e motivato dall'artista, a vivere e sperimentare le sue "installazioni interattive".

Per enfatizzare il ruolo ambivalente di osservatore e osservato, di attore e spettatore, Marina Abramovic scelse di mettere alla prova il pubblico anche nell'atto apparentemente semplice dell'osservazione distante: una serie di telescopi, hanno permesso ai visitatori di osservare dal punto di vista macroscopico e microscopico coloro i quali hanno scelto di cimentarsi con le interactive installations.

E' questo il "Metodo Abramovic", che l'artista ha sperimentato su se stessa in anni di dedizione e ferreo autocontrollo. Un processo il cui climax è rappresentato dall'estenuante performance realizzata al MoMA nel 2010, dal titolo *The Artist is Present*.

The Abramovic Method venne presentato a Milano, negli ambienti espositivi del PAC - Padiglione d'Arte Contemporanea, come opera successiva alla grande retrospettiva del 2010 al MoMA di New York. L'evento venne curato da Diego Sileo ed Eugenio Viola.

(<http://www.pacmilano.it/exhibitions/marina-abramovic-the-abramovic-method/>)

vano sull'oggettivazione del corpo come strumento artistico da utilizzare, al di là del dolore e della sofferenza, per scatenare reazioni ed emozioni; e di conseguenza, sulla partecipazione diretta e diversificata, di chi era presente all'azione compiuta in primis dall'artista. Vito Acconci, per esempio, con il lavoro *Trademarks* del 1970, mette in scena la crudeltà e il dolore attraverso l'automutilazione, infliggendosi dei morsi in tutto il corpo, scioccando il pubblico e coinvolgendolo emotivamente, alla vista delle ferite. Non solo azione fisica: attraverso l'uso di telecamere e macchine fotografiche egli documenta la sua performance che potrà così essere esposta nei musei anche quando l'artista non sarà più presente. Questa idea dell'uso dei mezzi di riproduzione è stata spesso poi utilizzata anche dagli altri performer di quegli anni, che alla natura dell'happening e dell'azione fisica e irripetibile, affiancavano lo strumento tecnologico in grado di documentare il momento e trasformarne il contenuto in opera d'arte permanente. Importante, soprattutto rispetto ai movimenti sociali di quegli anni, come attraverso la Body Art s'imposero sulla scena performativa, oltre a Marina Abramovic, tutta una serie di artiste donne che, dagli anni Sessanta ad oggi, hanno esplorato il tema del corpo femminile per veicolare un pensiero di protesta e sovvertimento dei valori costituiti. Tra queste Yoko Ono, Valie Export, Ana Mendieta, Gina Pane, Carolee Schneemann, Orlan.⁵⁵

⁵⁵ Proprio a partire dal 6 Febbraio fino al 10 Aprile 2016, la Fondazione Kunst Merano dedica una mostra alle donne che hanno contribuito con le loro opere a determinare il movimento della Body Art (tra cui quelle sopra citate, e molte altre) dagli anni Sessanta ad oggi. "Gestures. Women in action" presenta un totale di 40 opere tra fotografie, video, oggetti e collage delle artiste: Marina Abramovic, Sophie Calle, Silvia Camporesi, Jeanne Dunning, Valie Export, Regina José Galindo, Yayoi Kusama, Ana Mendieta, Charlotte Moorman, Shirin Neshat, Yoko Ono, Orlan, Odinea Pamici, Gina Pane, Carolee Schneemann.

Un progetto a cura di Valerio Dehò e in collaborazione con The Cultural Broker e 123 Art.

I.2.1 IL CORPO TRATTATO

Si può cominciare, quindi, a parlare di un *corpo trattato* nella misura di un corpo su cui viene compiuta una certa azione - o modifica, un corpo che non è solamente *dato* come dato universale, ma canale utilizzato in determinato luogo e tempo, e sul quale viene concentrata la trasmissione del senso.

Il trattamento compiuto su di esso, a partire dalla rivoluzione messa in atto dalla performance art, agisce in una duplice direzione: da una parte il corpo viene percepito dai performer come *oggetto* d'arte, spesso lasciato inerme a disposizione dei fruitori dell'opera (pubblico), e sul quale sia gli uni (performer) che gli altri (spettatori) possono infliggervi pene fisiche o modificarne lo statuto di presenza, attraverso un contatto diretto impensabile prima di allora. Il corpo in questione è un oggetto sublimato dal contesto per il quale viene esperito in tal modo, dalle motivazioni artistiche e sociali per cui è posto in una certa situazione, per cui l'artista (che è quel corpo stesso) decide di compiere determinate scelte e spingerne all'estremo le possibilità. Un corpo oggetto, che pone l'accento su tutte le caratteristiche fisiche che caratterizzano quel corpo, convogliando su di esse la totalità dell'esperienza. Vengono in mente, allora, le parole di Jean-Luc Nancy, quando scrive nel suo volume, *Corpus*:

Non c'è "il" corpo, non c'è "il" tatto, non c'è la *res extensa*. C'è quel che c'è: creazione del mondo, *téchne* dei corpi, un pesare illimitato del senso, corpus topografico, geografia delle ectopie multiple - ma no u-topia. Non un luogo fuori-luogo per il senso. Se il senso è "assente", lo è sul modo di essere qui, *hoc est enim*, e non è né altrove né da nessuna altra parte. L'assenza - qui, ed ecco il corpo [...]. L'intervallo tra i corpi non ci riserva niente, niente se non quell'estensione che è la *res* stessa, la realtà a-reale per la quale i corpi sono esposti tra loro. L'intervallo tra i corpi è il loro aver luogo come immagini.⁵⁶

⁵⁶ J. L. Nancy, *Corpus*, Métailié, Paris, 1992, p. 104.

"Il n'y a pas 'le' corps, il n'y a pas 'le' toucher, il n'y a pas 'la' res extensa . Il y a qu'il y a: création du monde, *techné* des corps, pesée sans limites du sens, corpus topographique, géographie des ectopies multipliées - et pas d'u-topie. Pas de lieu hors-lieu pour le sens. Si le sens est 'absent', c'est sur le mode d'être ici, *hoc est enim* , et non sur celui d'être ailleurs et nulle part. L'absence-ici , voilà le corps, [...]. L'entre-les-corps ne réserve rien, rien que

Quanto scritto dal filosofo francese ricalca perfettamente ciò che accade nella body art, e cioè il suddetto slittamento dell'attenzione sulla realtà unica del corpo, sulla sua realtà singolare e sul suo grado di integrazione con ciò che lo circonda, come anche con gli altri corpi quali altrettante entità singole in grado di costruire tra loro complesse reti di comunicazione - e quindi di relazioni. Considerare il corpo proprio a seconda dei suoi livelli e possibilità di integrazione significa, quindi, pensarlo come enunciato che mette in moto una catena di ulteriori enunciazioni, attraverso relazioni che si basano a livello di esperienze con l'esterno.⁵⁷

Dall'altra parte dobbiamo pensare il corpo trattato anche da un punto di vista più recente, che trae le sue radici dall'idea del *corpo senza organi* concepita da Antonin Artaud. Da questo concetto, che vedremo meglio più avanti, sviluppato negli ultimi anni di vita dell'artista francese possiamo riconoscere un primo, fondamentale accenno a quel corpo virtualizzato, disintegrato e riformato in chiave digitale che in anni più recenti si è andato via via proponendo come nuova possibilità di presenza in ambito artistico, come anche negli ambiti del vivere quotidiano. Vogliamo qui riferirci a un corpo trattato virtualmente, nella misura in cui esso viene ricreato sotto un nuovo punto di vista e spinto ad andare oltre i propri limiti fisici attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali e multimediali.

I. 2.1.1 TRATTARE L'ORGANICO

Dove ora sono i corpi esposti non convenzionali della Raffaello Sanzio, ad esempio, o il corpo macchina della Fura del Baus, o ancora, il corpo mutevole di Orlan a creare scalpori, a provocare, a porre quesiti di natura estetica, artistica finanche etica; lì, dove oggi ci confrontiamo artisticamente (come anche nel quotidiano) con questi corpi estremizzati e al tempo stesso

l'extension qu'est la res elle-même, la réalité aréale selon laquelle il arrive que les corps sont entre eux exposés. L'entre-les-corps est leur avoir-lieu d'images". (traduzione di chi scrive).

⁵⁷ Cfr. E. Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per una scena dei processi d'integrazione*, Tesi di Dottorato, Università di Bologna, Anno accademico 2006-2007.

disumanizzati, resi figure senza volto, storpiati e robotizzati, poco meno di un secolo fa era *il corpo senza organi* di Artaud ad aprire la strada a questa nuove, successive rielaborazioni concettuali e pratiche sul corpo.

Negli anni è stato possibile iniziare a sperimentare sulla scena nuove tipologie di forma, fin'anche andare direttamente al di là della questione morfologica (abbiamo visto precedentemente i casi di Schlemmer e Laban, non esperimenti performativi isolati, bensì interessanti esempi di una necessità, di una volontà di esplorazione che sarà declinata nel tempo attraverso svariate esperienze successive).

Nella nostra analisi sul corpo, dalla sua oggettivazione all'astrazione, la trattazione di Antonine Artaud su una necessaria riformulazione organica, appare, dunque, quale imprescindibile punto di svolta. Lui, il teorico, attore, regista francese che durante la prima metà del Novecento incise un solco profondo e doloroso nella storia del teatro; lui che camminò per tutta la sua vita, come un funambolo, su quella sottile linea di confine tra genialità e pazzia, ridefinendo i principi e le direzioni proprie dell'arte scenica; lui, Antonine Artaud, introdusse alcune tra le immagini più forti ed efficaci nell'antologia teatrale del XX secolo.

In quella che è considerata la sua riflessione estrema sul Teatro della Crudeltà, il motivo - che lo accompagnò durante gli anni di reclusione nei manicomi di Rodez e Ivry - di *rifare la vita*, quale scopo unico e plausibile del teatro⁵⁸, si canalizza in quello di *rifare il corpo*⁵⁹. La scena diventa luogo deputato per una rigenerazione fisica attraverso cui sarebbe possibile, nella visione artaudiana, una ricostituzione ex-novo dell'uomo, della sua anatomia. Nella sua ultima opera del 1947, *Per farla finita col giudizio di*

⁵⁸ Per Artaud il teatro non può e non deve essere in nessun modo rappresentazione, ma doppio, altro rispetto alla vita quotidianamente intesa. Non luogo di descrizione passiva dell'uomo e delle sue azioni ma momento in cui è possibile "rifare la vita", attraverso segni efficaci, riscoprendo la non-finzione di ciò che in scena è necessario attuare. «Il teatro non è mai stato fatto per descriverci l'uomo e ciò che fa, ma per costituirci un essere d'uomo che possa permetterci di avanzare sulla strada del vivere senza suppurare e senza puzzare. L'uomo moderno suppure e puzza perché la sua anatomia è cattiva...» (Artaud, Antonine in De Marinis, M., *La danza alla rovescia di Artaud. Il Secondo Teatro della Crudeltà (1945-1948)*, Bulzoni editore, Roma, 2006, p. 53.) Nel Secondo manifesto del Teatro della Crudeltà, Artaud esponeva, fin dalle prime righe, ciò per lui era il rapporto che univa teatro e vita, dove il primo si caratterizzava da un'appassionata e convulsa concezione di vita e nel quale dovevano muoversi «temi e soggetti che [corrispondessero] all'agitazione e all'inquietudine tipiche della nostra epoca.» (Artaud, Antonine, *Il teatro e il suo doppio*, Einaudi, Torino, 1968, p. 236).

⁵⁹ Cfr. De Marinis, M., *La danza alla rovescia di Artaud*, cit., p. 52.

*Dio*⁶⁰, Artaud utilizza la celebre immagine di un *corpo senza organi*. La fortunata espressione era presentata quale soluzione estrema e necessaria cui l'uomo avrebbe dovuto aspirare, sulla scia della già menzionata questione di rifare il corpo, nel tentativo unico plausibile di liberarsi dagli automatismi di cui è schiavo; per Artaud gli organi sono le parti che compongono l'illusoria unità del corpo umano, funzionari di un Dio che ha sempre ingannato la coscienza collettiva spacciando per libertà una sorveglianza e un insediamento sottile sul, o meglio, nell'uomo, una divisione interna che ci condanna così a una limitatezza dell'essere, e a un'impossibilità nell'azione.⁶¹

Il teatro non è la parata scenica in cui si sviluppa virtualmente e simbolicamente un mito / Ma un crogiuolo di fuoco e di carne vera in cui anatomicamente per calpestio d'ossa di membra e di sillabe / si rifanno i corpi / e si presenta fisicamente e al naturale l'atto mitico di fare un corpo. [1947, Galleria d'arte di Rodez]⁶²

L'organo rappresenta il modulo della disgregazione, e solo un corpo che viene liberato da questa divisione/oppresione sarà potenzialmente in grado di riacquistare la sua interezza e di portare con sé una vera rivolta all'interno del mondo del teatro, così come nella società. Il corpo senza organi deve prima passare sul tavolo operatorio, farsi *corpo-oggetto* e sganciare così il legame presente tra organismo e coscienza:

Gli organi del corpo fatto d'organi [...] sono invece costruiti dalla coscienza: sì, però, non da una coscienza libera [...] Non essendo disponibile alla coscienza del soggetto, il corpo fatto d'organi non è il proprio corpo.⁶³

Ora, quello di cui Ruffini scrive a proposito della coscienza, Artaud l'aveva espressa dicendo che la nostra autonomia, il modo con cui noi possediamo consapevolezza e controllo sul nostro corpo sembra essere quello di "marionette manovrate", tali da sembrare automi, "incoscienti organici

⁶⁰ Artaud, A., *Per farla finita col giudizio di dio* (trad. Marco Dotti), Nuovi equilibri, Roma, 2000.

⁶¹ Cfr. Chiesa, L., *Antonine Artaud. Verso un corpo senza organi*, Ombre corte, Verona, 2001, p. 77.

⁶² De Luigi, G. (a cura di), *Antonine Artaud. La follia e l'arte*, Il Cardo, Venezia, 1996, p. 17.

⁶³ Ruffini, F., *Craig, Grotowski, Artaud. Teatro di stato d'invenzione*, Laterza, Roma-Bari, 2009, p. 140.

innestati sui corpi”⁶⁴.

L’utopia di un corpo senza organi è stata una delle più sfruttate, reinterpretate e declinate immagini coniate nell’ultimo secolo in ambito teatrale, ripresa con successo anche da filosofi e teorici non direttamente implicati con la scena performativa. Meta astratta a cui Artaud stesso tendeva in uno slancio sentito come necessario per la propria personale sopravvivenza, questo corpo senza organi trova negli sviluppi della body art, prima, ma anche della tecnologia digitale poi, il modo attraverso cui essere messo in pratica.

Durante il Novecento il fascino del nuovo, della trasformazione, della rottura col passato – manifesto di tutte le avanguardie dell’ultimo secolo e golem auspicato e reso sempre più appetibile da scienza e innovazione tecnica – non ha mancato di orientarsi ovviamente anche verso una prospettiva più autoriflessiva, antropomorfica, diretta al sé o meglio ancora all’essere-corpo, alla possibilità e la voglia di credere a un’evoluzione operante sotto la nostra pelle, capace di incidere l’anatomia umana e cambiare e amplificare il nostro rapporto con essa. Ed è qui che possiamo trovare oggi quegli esempi che fanno parte di una body art più recente, che vede tra i suoi esponenti personaggi l’artista francese Orlan, lo statunitense Ron Athey e l’italo-inglese Franko B.

Tre esempi di performers che delle parole di Artaud hanno attuato quella che si può ritenere una vera e propria ripresa letterale, seppure in maniere molto diverse tra loro. Letterali come i tavoli operatori presenti nelle opere di Orlan, come il sangue reale (e infetto) di Ron Athey, come gli organi esposti di Franko B. Figli (in particolare, gli ultimi due) anche di un Azionismo Viennese, che per primo sconvolse gli spettatori con *azioni* tra l’orrorifico e il rituale, attraverso “opere totali” che prendevano il nome di “Teatro delle Orge e dei Misteri”: situazioni rituali in cui ai corpi squartati di capre ed altri animali, si succedevano azioni collettive al colore del sangue.⁶⁵

⁶⁴ Artaud, A., *Oeuvres Complètes*, vol. XXVI (a cura di Paule Thévenin), Gallimard, Paris, 1964, p. 61.

⁶⁵ Sull’Azionismo Viennese e il suo principale esponente Hermann Nitsch si veda la seguente bibliografia:
H. Nitsch, *Hermann Nitsch: The Orgies Mysteries Theater*, Station Museum of Contemporary Art, 2005;
Aaron Levy (edited by), *Blood Orgies. Hermann Nitsch in America*, Slought Books, Philadelphia, 2008;

Parafrasando le parole di Lea Vergine, come fu per Artaud, questi artisti cercano di arrivare a una quanto più intima e profonda conoscenza di sé, che parta dal corpo e riconduca al corpo stesso. Nei loro lavori la nudità, ad esempio, appare quale carattere necessario a questa investigazione, così come la pelle diviene l'unico schermo e filtro attraverso cui riaffrontare una rinascita nel mondo. Come era stato per i primi esponenti della Body Art, così anche per la nuova generazione le esperienze sono autentiche, a volte violente (una violenza tutta orientata verso il proprio corpo), molto spesso dolorose.⁶⁶

*“Coloro che provano dolore ti diranno che essi hanno il diritto di essere presi seriamente (corsivo dell'autore)”*⁶⁷ ribadisce Lea Vergine nella sua introduzione al volume *Body Art and Performance*.

Per l'artista statunitense Ron Athey, classe 1961 e attivo sin dalla fine degli anni '80 sulla scena newyorkese, il lavoro sul proprio corpo diviene un'investigazione tutta rivolta verso i lati più torbidi e mostruosi della propria esistenza, per trascendere poi il lato personale ed affermarsi come riflessione violenta sulla nostra società. Valori e paure collettive vengono elaborate lungo un percorso che parte dai propri incubi e fantasmi (il performer ha spesso trattato in maniera simbolica nei suoi lavori la propria sieropositività), per farsi infine tentativo estremo di affrontare la morte attraverso delle azioni artistiche. Nelle sue azioni performative, Ron Athey scioglie all'interno dei nostri tabù contemporanei per rigettarne fuori la cruda realtà in faccia allo spettatore. Uno spettatore spesso inerme, chiamato a divenire testimone e *complice*.

Là où ça sent la merde
ça sent l'être.
L'homme aurait très bien pu ne pas chier,
ne pas ouvrir la poche anale,
mais il a choisi de chier

AAVV., *Hermann Nitsch - Sinne Und Sein*, Publisher Metroverlag, 2013; Lea vergine, *Body art, il corpo come linguaggio*, Skira, 2000; Francesca Alfano Miglietti, *Dalla piega alla piaga*, Skira, 2004; Teresa macri, *Il corpo post-organico*, Costa& Nolan, 2006.

⁶⁶ Cfr. L. Vergine, *The Body as Language. Body Art and Like Stories in Body Art and Performance. The body as language*, Skira Editore, Milano, 2000, pp. 8-9.

⁶⁷ Ivi, p. 8 (trad. di chi scrive).

comme il aurait choisi de vivre
au lieu de consentir à vivre mort.

(Antonine Artaud)⁶⁸

E qui la vergogna per il corpo di Artaud, una vergogna che ha però un'origine sociale, religiosa e culturale. Il corpo è divenuto un altare di questi tre aspetti e per questo motivo diventa incombente la necessità di *rifarlo*. E' l'idea di mondo che passa attraverso il nostro corpo che va sviscerata e cambiata, E' la presenza nel mondo del nostro corpo che va rivista, il suo essere canale di tanta "sporcizia" sociale, per essere invece riaperto, ripulito, martoriato e quindi donandogli una possibilità nuova di redenzione attraverso l'azione artistica.

In Ron Athey le esperienze di vita si sedimentano e si accavallano alle esperienze artistiche messe a punto: dall'infanzia burrascosa passata tra separazioni e i dogmi di una chiesa pentecostale veicolati dalle credenze della setta familiare, all'outing omosessuale e la fuga; dalla tossicodipendenza alla scoperta ultima di aver contratto l'HIV.⁶⁹ Il suo corpo diviene, allora, il centro del peccato della nostra società contemporanea, ma anche unico canale per una possibile redenzione; è l'oggetto-soggetto da sottoporre a martirio, non per una salvezza dell'anima ma per una espiazione di tutto lo "sporco" (riprendendo le parole artaudiane) di cui il corpo si fa canale, riflesso ormai torbido di una realtà in cui tutti siamo portati ad essere colpevoli e la nostra pelle non può più difenderci dagli incubi del quotidiano.

E questa pelle, per Athey, si fa ancora più sottile fino a divenire un impercettibile schermo contro gli auto-abusi, le lesioni, i tagli, le ferite che il performer sceglierà di utilizzare come propri "oggetti di scena", facendo del proprio sangue il suo costume.

⁶⁸ A. Artaud, *Pour finir avec le jugement de Dieu - La recherche de la fécalité, Oeuvres Complètes*, vol. XIII, éd. Gallimard, Paris, 1974. Citazione tratta da Philippe Vergne, *En corps!* nel volume *L'art au corps. Le corps exposé de Man Ray à nos jours*, Musées de Marseille, Réunion des musées nationaux, Marseille, 1996, p. 20.

⁶⁹ Si veda Ron Athey, *Raised in the Lord: revelations of the knee of Miss Welma*, in D. Johnson (edited by), *Pleading in the Blood: The Art and Performances of Ron Athey*, The University of Chicago Press, Chicago, 2013, pp. 180-193.

Rendendo onore a Bataille, l'artista crea lavori esplosivi ed eruttivi che testano la resistenza del performer così come quella degli spettatori. Gli spettacoli di Ron Athey fanno convergere diverse tematiche affrontate da Bataille in molti dei suoi saggi, tra cui il sacrificio e l'auto-distruzione, l'antropologia mitologica, l'eterologia e la "parte esclusa" quale variazione nel lavoro di Bataille, per esplorare le implicazioni filosofiche dell' "introduzione di serie intellettuali senza legge, nel mondo del pensiero legittimato (Bataille, 1985).⁷⁰



Ron Athey, *Self Obliterations*, Glasgow, 2010.

L'esperienza del sangue segna fin dal principio i suoi lavori, fino a diventare una sorta di medium primario. Se il corpo nudo è presentato come territorio d'azione, spazio da investigare nei modi più carnali e viscerali possibili, allora i fluidi che scorrono al suo interno, che ne animano e ne costituiscono l'essenza più profonda, diventano imprescindibili strumenti di

⁷⁰ Dominic Johnson, *Ron Athey's Visions of Excess: Performance After Georges Bataille* in "Papers of Surrealism", Issue 8, Spring 2010:

"Honoring Bataille, the artists created explosive, eruptive works that tested the endurance of performers and audiences alike. The event brought together themes from Bataille's many and varied essays, including sacrifice and self-obliteration, mythical anthropology, heterology and the 'excluded part' – each a variation on Bataille's axiomatic endeavor, to explore the philosophical implications of 'the introduction of a lawless intellectual series into the world of legitimate thought' (Bataille, 1985)"

(Traduzione di chi scrive).

conoscenza e di espressione artistica. Pensiamo a un lavoro come *Self Obliterations* (negli arrivato ad essere una trilogia composto da *Self Obliterations I II & III: Ecstatic, Sustained Rapture, Mortification*, e presentata ultimamente in coppia con la performer Julie Tolentino). Nella performance⁷¹ il pubblico trova al centro della stanza una teca di vetro, posizionata su un grosso tavolo di metallo. All'interno di questa, seduto carponi, il corpo nudo di Athey: i suoi tatuaggi diventano il costume di una figura senza volto, il cui capo chino é nascosto da una lunga e folta parrucca bionda. E' un corpo massiccio e al tempo stesso femminile, una statua vivente esposta sotto vetro, accerchiata dal pubblico che ne scruta morbosamente le dinamiche impercettibili. Senza cambiare posizione, comincia a districarsi i capelli con una spazzola, ripetutamente e con un'intensità sempre maggiore: l'azione passa così dall'essere la rappresentazione di un classico gesto, femminile e delicato, alla veridicità di un movimento meccanico, di una violenza crescente. Come ben ricorda Jennifer Doyle nel suo articolo

L'intensità dell'azione cresce fino a che egli tira furiosamente i suoi capelli con la spazzola (questo aspetto della performance cita chiaramente la performance video del 1975 di Marina Abramovic, *Art Must Be Beautiful*). Poi si ferma e si siede sui talloni, staccando le spille che agganciano la parrucca sulla sua testa.⁷²

La rivelazione del volto coincide con la rivelazione del dolore, con la vi-

⁷¹ Le performance presentate nel 2010 a Glasgow, sono state viste direttamente da chi scrive durante l'ultima edizione de The National Review of Live Art, annuale festival britannico sulle live arts, che dal 1986 al 2010 ebbe luogo in diverse città del Regno Unito. Nella città scozzese, il festival fu realizzato in collaborazione con The Arches, con il Centre for Contemporary Arts, the Tramway, the University of Glasgow e la Glasgow School of Art. La rassegna prevedeva la partecipazione di un vasto numero di artisti internazionali quali La Ribot, Guillermo Gómez-Peña, Forced Entertainment, Stelarc, Alastair MacLennan e molti altri, in un calendario che comprendeva la messa in scena di lavori performativi, la realizzazione di tavole rotonde e seminari sulle più interessanti tematiche concernenti le live arts, e diversi workshop aperti a gruppi di partecipanti.

In tale occasione, Ron Athey propose le azioni performative *Self Obliterations I: Ecstatic*, *Self Obliterations II: Sustained* e la première di *Self Obliterations III: Rapture, Mortification* presso il Centre for Contemporary Art di Glasgow, venerdì 19 marzo 2010.

⁷² Jennifer Doyle, Blood Work & 'Art Criminals' in "Art21", 28 Gennaio 2007.

"The intensity of the action increases until he is furiously pulling on the hair with his brush. (This aspect of the performance cites Abramovic's 1975 performance video *Art Must Be Beautiful*). He then sits up and leans back on his heels, and pulls out the pins holding the wig to his head." (Traduzione di chi scrive).

<http://www.art21.org/texts/the-culture-wars-redux/essay-blood-work-art-criminals>

sione del sangue che immediatamente comincia a sgorgare dai fori lasciati dalle spille sulle tempie, sulla sommità della testa e sulla nuca. La figura anonima di poco prima, la “bambola sottovetro” da cui l’azione aveva preso inizio, ha lasciato il posto all’identità soggettiva della figura umana, al suo sangue sporco; la lunga chioma color dell’oro era una menzogna che svela, al suo cadere, la crudezza di una pelle martoriata e sfregiata. Il sangue diventa il segno tangibile del reale, il passaggio dalla finzione alla verità carnale di una perfezione impossibile.

E come unico segno che l’artista può lasciare di sé, è proprio col suo sangue - che continua a sgorgare copioso dalle ferite fin sul volto, le spalle, e la schiena - che Athey comincia a imbrattare i pannelli di vetro che lo racchiudono, imprimendo su di essi la propria traccia organica. Una traccia che, tuttavia, risulta infetta, marchio di malattie degenerative e irreversibili. E così la traccia non si manifesta più quale elemento visivo di un passaggio nel mondo verso un divenire futuro, ma si riduce a essere il macabro ricordo di una morte imminente.

Annientamento del sé, avvenire non-riproduttivo, andare verso la morte. Godimento lacaniano. Mi sento colpevole per la mia parte oscura. Le polemiche mutevoli sul sangue, la sfida della contestualizzazione di un performance-sex-assolo, nell’estasi. L’implicito conduce alla mia storia, in particolare dell’essere risultato HIV positivo nel 1986, un’ossessione verso ciò che era prima e ciò che è rimasto di quel tempo in cui tutti coloro che avevo intorno stavano morendo. I sopravvissuti sono colpevoli e la terapia tripartita una cosa senza peso. E alla fine, come è noioso parlare del cancro, una condizione post-AIDS aggiornata e rozza per esserne conscio.⁷³

Lo spazio della performance si riempie degli odori della putrefazione organica, si colora del rosso vermiglio del sangue che continua a fluire ininter-

⁷³ Ron Athey in *New Territories*, booklet della trentesima edizione de The National Review of Live Art, Glasgow, 2010.

“Obliteration of the self, nonreproductive futurity, death drive. Lacanian jouissance. I feel guilty for my darkness. The changing polemics of blood, the challenge of contextualizing a solo live sex show into ecstasis. The underlying drive is in my history, of testing HIV+ in 1986, an obsession with the preceded and was left over was the time when everyone died around me. And survivors guilt, and three-therapy nonchalance. And finally as boring to talk about as cancer, an updated and raggedy post-AIDS state to be mindful of.” (Trad. di chi scrive)

rottamente, mentre il pubblico si fa sempre più vicino, diventa quasi un corpo unico che si allarga e si restringe attorno alla barriera di vetro che lo separa da quel corpo impazzito. E parti di questo corpo collettivo cadono, svenuti a terra per l'impossibilità di reggere una tale violenza ravvicinata, altri se ne vanno, altri piangono, la maggior parte resta pietrificata.

Quello che è interessante nei lavori di Ron Athey è analizzare anche la risposta del pubblico, la soglia di dolore (altrui) che esso può tollerare nel momento in cui si riduce la distanza della fiction; quando cioè non sono più i canali mediatici a propinarci immagini di violenza, distanti, fittizi, ma è l'azione che accade a pochi metri (o centimetri) da noi a renderci testimoni di un evento che ipnotizza e trafigge.

Condividere un percorso del genere significa prendere parte a un'esplorazione che usa il corpo come tramite per oltrepassare i limiti dell'esperienza data e per raggiungere nuovi livelli di conoscenza.⁷⁴

In queste esperienze il pubblico è dunque chiamato a confrontarsi con dinamiche che possono suscitare in lui dalle più diverse reazioni. L'aspetto interessante è come, nonostante in epoca contemporanea siamo in un certo senso abituati ad un corpo commercializzato, sessualizzato, denudato, esplorato, le performances di Ron Athey, Franco B, Suka Off e molti altri, trovino la loro efficacia maggiore nell'agire senza limiti su un corpo, socialmente (ed erroneamente) ritenuto libero da tabù.

In questa ossessione del corpo, verso il corpo, le azioni che si alternano nello spartito fisico di tali lavori performativi, come respirare, sanguinare, piangere, defecare, conficcare, espellere, non fanno altro che ripuntualizzare come il corpo sia la materia grezza della nostra esistenza, sollevando da esso il riflesso patinato con cui la cultura massmediatica l'ha da tempo rivestito.⁷⁵

⁷⁴ B. Marenko, *Ibridazioni: corpi in transito e alchimie della nuova carne*, Castelveccchi Editore, Roma, 1997, p. 95.

⁷⁵ Cfr. Tim Etchelles, *By word of mouth: Ron Athey Self Obliteration*, in D. Johnson (edited by), *Pleading in the Blood: The Art and Performances of Ron Athey*, cit, p. 227.

All'inizio di questo capitolo abbiamo parlato dell'auspicio di Artaud di rifare l'anatomia. Ma cosa intendiamo per *anatomia*?⁷⁶ Volendo rifarci al significato etimologico del termine (dal greco ανατομή, "dissezione", formato da ανά, "attraverso" e τέμνω, tagliare), soffermiamoci in particolare sulla particella del prefisso e sul suo significato "dal basso all'alto", "verso su", o ancora, "al contrario". L'anatomia, comunemente intesa come lo studio scientifico della morfologia umana, della conoscenza esatta di forma, posizione, misura e interrelazione delle varie parti del corpo, acquisisce qui un valore più profondo se interpretata proprio come taglio da incidere dal basso verso l'alto, tale a quello che veniva compiuto sugli animali durante i sacrifici rituali.⁷⁷ Anatomia, allora, nel senso di dare una direzione, apertura necessaria di quel guscio cutaneo che racchiude un organismo malato (o comunque soggetto a inevitabile deterioramento) e che costringe l'uomo nelle strette convenzioni della forma e nelle limitazioni organiche, non ultima quella della morte.

Continuando a citare Artaud: "Il corpo umano muore solo perché si è dimenticato di trasformarlo e di cambiarlo"⁷⁸.

Il termine anatomia rimanda alle modalità medico-scientifiche di indagare il corpo umano sul tavolo operatorio, corpo come scena, organismo che viene esplorato, osservato, posto al centro dell'attenzione di spettatori-dottori affacciati dalle gradinate del teatro anatomico. Prassi diffusa dal Seicento in avanti, questa del corpo-cadavere spettacolarizzato, da ispezionare, studiare, aprire e ricomporre, si riscopre ora come pratica scivolata sul piano artistico, performativo: il corpo è diventato la scena su cui compiere il sacrificio rituale, la sublimazione avviene superato il timore di varcare il sipario della propria pelle, e portare alla ribalta quel groviglio di carne tensioni nervi che costituisce la nostra corporeità.

⁷⁶ Il concetto di anatomia come riportato di seguito si può ritrovare anche in E. Pitozzi, *Dispense del corso "Drammaturgia dei nuovi media"*, A.A. 2009-2010.

⁷⁷ È interessante notare, quindi, come questo termine, che Artaud utilizzava come metafora circa l'azione che il teatro dovrebbe compiere per affermare una propria rinnovata potenza ontologica, si ricolleggi, attraverso la sua etimologia, a quell'immagine appartenente alle origini della cerimonia teatrale, quando essa era legata al sacrificio del capro. Per Artaud l'anatomia da rifare allora è impregnata anche di quella stessa ritualità in cui il teatro è inscritto, che è azione reale e crudele, ma per la quale è prevista la catarsi come momento di rinascita ed evoluzione.

⁷⁸ Antonine Artaud, in M. De Marinis, *La danza alla rovescia di Artaud*, cit., p. 54.

Dagli anni Novanta con le operazioni chirurgiche di Orlan⁷⁹, esibite in presa diretta come performances artistiche, il tavolo operatorio non è più soltanto un'immagine metaforica nel mondo dell'arte. L'artista francese, già aderente al movimento della body art, con la scelta radicale di modificare permanentemente il proprio aspetto fisico, riuscì ad andare oltre al già menzionato pensiero del corpo come medium artistico. Con la sua Arte Carnale (definizione coniata da Orlan stessa), il corpo umano diviene davvero teatro di una rielaborazione organica, mutato a favore di un pensiero artistico che si basa sull'idea di una mutazione necessaria, di una scelta estrema che pone l'accento sull'idea di corpo come oggetto.



Orlan, *La re incarnation de Saint Orlan* / Botticelli, 1993.

La prima operazione chirurgica, effettuata nel 1990, fu intitolata *La re incarnation de Saint Orlan*. Così come per Ron Athey, anche per l'artista francese l'aspetto del sacro, del religioso, è una componente non secondaria: al corpo che viene mutilato, aperto, operato, viene auspicata la possibilità di una redenzione dai dogmi e dai tabù sociali. A differenza dell'artista americano, la mutazione non avviene attraverso la catarsi del dolore, ma la per-

⁷⁹ Le operazioni chirurgiche di Orlan segnano un punto cardine nella storia della body art contemporanea. Dal 30 maggio del 1990, data del primo intervento performance, al 21 novembre 1993, l'artista si sottopone a sette operazioni chirurgiche attraverso le quali cambiare il proprio aspetto, dichiarando di volersi "riprogettare" utilizzando spaccati di modelli classici: Venere, Diana, Europa, Psyche e Monna Lisa.

formance-intervento pone l'accento sul fenomeno opposto: il "miracolo" di poter aprire il mio corpo, esibirne gli organi interni rimanendo cosciente e senza provare alcun dolore.⁸⁰ E tutto ciò è esibito come un pezzo di teatro, con costumi, testi declamati e pose. E videocamere. E' il teatro della persona, dell'individuo che tenta di scavalcare la propria individualità, per proporre un corpo nuovo, un corpo che diviene l'altare su cui immolare la finzione di cui ci nostre la società, per una verità dell'organo, del sangue e della carne.

Il corpo, come ricorda Terry Eagleton, è un oggetto naturale e, come, tale è governato da processi e da bisogni naturali, i quali non sempre sono disposti e pronti a imposizioni culturali e situazioni di controllo. Perciò, sebbene il fatto di considerare il corpo umano come un oggetto non ne faccia di conseguenza la sua caratteristica più distintiva, essa ne rappresenta senza dubbio la condizione essenziale per qualcosa di più creativo che può sopraggiungere.⁸¹

In questo sul "palcoscenico anatomico", dove il corpo si fa oggetto, e gli organi si rivelano quali impedimenti naturali di una totale libertà di movimento e di esistenza, fare l'anatomia significa dare una nuova direzione al corpo, re-impostare quelle che sono le direzioni vettoriali. Il discorso dei vettori qui sposta il discorso circa il lavoro sull'organico su un altro piano, scavalcando in un certo senso l'idea dell'oggetto materico per abbracciare i concetti di tempo e spazio. Ci offre la possibilità di considerare nuove possibili direzioni inerenti al corpo, e ciò significa anche pensare uno spazio interno ed uno esterno che si modificano di conseguenza, che s'intersecano in uno scambio tra dentro e fuori. Significa aprirsi a nuove coordinate del movimento, nell'estremo slancio di una "danza alla rovescia"⁸².

⁸⁰ Si veda S. Donger (edited by), *Orlan : a hybrid body of artworks*, Routledge, New York, 2010.

⁸¹ Cfr. T. Eagleton, *The Illusion of Postmodernism*, Oxford, Blackwell, 1996, p. 74.

⁸² Quella del "danser à l'envers" è l'immagine con cui Antonine Artaud chiude *Pour en finir avec le jugement de dieu* (op. cit., p. 189): "et cet envers sera son véritable endroit". Ampiamente trattata nel libro di Marco De Marinis, *La danza alla rovescia di Artaud*, op. cit., così l'autore introduce questa particolare e complessa metafora: «Se il Teatro della Crudeltà [...] costituisce il luogo e lo strumento del rifacimento corporeo, la *danza* (insieme al *grido*, che è danza, sfrenata, della voce) ne rappresenta il *risultato*: essa irrompe nella visione dell'ultimo, anzi ultimissimo, Artaud come la forma simbolica del comportamento umano rigenerato e liberato dalla servitù degli organi (a cominciare da quelli sessuali) e dunque dalle invasioni affatturanti. Il corpo senz'organi si muove, ma sarebbe meglio dire

Lo spazio, quindi, è ciò che il corpo porta con sé, la creazione di un luogo che non è dato aprioristicamente ma che è diretta conseguenza di uno spostamento, di un'occupazione del vuoto precedente, improvvisamente animato da nuove energie. Il concetto di centro, così come quello di unitarietà sparisce (l'avevamo già visto con Marey, con cui il tempo e lo spazio erano stati frazionati in quante più parti si riteneva necessario per la "vivisezione" del movimento), a favore di una nuova logica della *pluralità*, resa evidente e sfruttata appieno nelle digital performance. Nella considerazione per cui lo spazio viene con il corpo ma non coincide mai con il corpo stesso, si sottolinea questa peculiarità del movimento in grado di riempire e connotare, attraverso direzioni vettorialmente orientate, uno spazio, che si trasforma da precedente architettura vuota, a luogo definito e reattivo.

I.2.1.2 TRATTARE IL MOVIMENTO

Ma andiamo per gradi. Abbiamo parlato della prospettiva di una corporeità nuova che si è affacciata sin dal secolo scorso per affermarsi secondo diverse declinazioni in questi ultimi anni. Il concetto di corporeità che ha preso piede, scalzando l'immagine di un corpo definito e precostituito, venne sviluppato profondamente e attraverso metodi diversi nelle arti performative, nel teatro e nella danza. Si è citata la body art quale esempio tra i più eclatanti, e di grande impatto sociale allora ma anche per gli sviluppi che di essa si ebbe fino ad oggi. Ma contemporaneamente si stava sviluppando anche in forme di spettacolo più codificato, un altrettanto nuovo modo di pensare il corpo, di scoprirne nuove possibilità di espressione, nuove modalità di offrire la propria presenza sulla scena, fuori e al di là di essa. Le esperienze della danza contemporanea, da Laban fino a Merce Cunningham, hanno aperto le prospettive verso un nuovo significato di movimento, quale punto di partenza per ripensare il corpo.

che "parla", si esprime, danzando, e danzando alla rovescia, come nei più scatenati balli popolari». (p. 181).

Nel caso della danza, dunque, la questione è come si possa *ri-trattare* il corpo a partire dal movimento.

All'interno dell'evoluzione del teatro e della danza occidentale, la prospettiva adottata da Rudolf Laban agisce come punto di raccordo fra la secolare accumulazione di esperienze ed eredità del balletto classico, e la moltiplicazione dei piani di ricerca e sperimentazione introdotta dalla danza libera e sviluppata poi dalla danza contemporanea. In collaborazione con i suoi allievi/seguaci Mary Wigman e con Kurt Jooss, Laban elaborò uno studio dettagliato delle dinamiche e dei ritmi del movimento, cui diede il nome di “eucinetica”(teoria dell'espressione), accompagnandola alla “coreutica”(teoria dello spazio) e lavorando su un'accurata definizione dei fattori che determinano quella che è la specifica qualità dell'impulso ritmico-dinamico.⁸³

Per prima cosa, è interessante notare che per Laban si parla non di corpo e movimento, ma di *corporeità in movimento*. Egli vide nel movimento un doppio processo attraverso il quale il corpo può comunicare, inviando e ricevendo input da ciò che lo circonda. Esso deriva dalla convergenza di corpo, mente e spirito e allo stesso modo è influenzato e influisce sulla realtà circostante.

La sorprendente struttura del corpo e le stupefacenti azioni che esso può compiere sono solo alcuni dei miracoli dell'esistenza. Ogni fase di un movimento, ogni più piccolo spostamento di peso, ogni singolo gesto di qualsiasi parte del corpo rivela alcuni dei tratti più intimi della nostra vita interiore.⁸⁴

⁸³ Rudolf Laban (Bratislava 1879 - Weybridge, Surrey, 1958)ebbe un'influenza riformatrice fondamentale nella storia della danza del Novecento. Il suo pensiero sul movimento rappresenta lo spartiacque fra la tradizione europea del balletto – disciplinata dalle regole del linguaggio accademico e fondata sull'uso di un insieme prestabilito di posizioni e di passi – e il movimento moderno, portatore di un radicale rinnovamento di prospettiva e di una vocazione all'invenzione creativa originale, sia nella forma sia nel linguaggio. Laban elaborò metodologie di ricerca sul movimento e la disposizione del corpo nello spazio, influenzate anche dal pensiero junghiano, e tecniche di lavoro fondate sull'uso dell'improvvisazione e volte all'esplorazione di tutte le possibili dimensioni spazio-temporali. Nonostante la portata rivoluzionaria delle sue teorie, Laban non solo non rigettò la tradizione classica ma la assunse come imprescindibile presupposto per qualunque ulteriore progresso nell'arte del movimento.

Si confronti il volume R. Laban, *Mastery of movement on the stage*, Mac Donald & Evans, London, 1950.

⁸⁴ Cit. Rudolf Laban :

Egli descrive il movimento umano attraverso quattro fattori costitutivi del movimento: il peso, il flusso, lo spazio e il tempo, osservando come gli esseri umani impieghino ognuno di questi in maniera unica e altamente caratterizzante.⁸⁵

Questi quattro fattori, secondo il pensiero labaniano, forniscono una visione quanto più definita sul movimento, o meglio sulla corporeità in movimento; una geografia di relazioni su cui è possibile agire punto per punto, per modificare l'azione risultante. Su questa corporeità, dunque, vi agisce un *peso* che regola la relazione con lo spazio, essendo tra questi il carattere più tattile - o fisico, e attraverso il suo *fluire* (o meglio, attraverso il suo spostarsi da un punto all'altro, attraverso il suo cadere, così come attraverso il suo fermarsi e spostarsi) determina un ritmo dell'azione, dona cioè una cadenza visibile nello *spazio*, incidendo quindi sulla *proprietà temporale* del movimento. Elementi separati a livello analitico ma che risultano indistinguibili nel *fluire* momentaneo dell'azione in corso. L'azione, inoltre, è esplicitata dallo stesso Laban secondo la teoria dello sforzo (*effort*): ovvero quella particolare determinazione, misurazione e regolamentazione volontaria della qualità e della quantità d'energia da impiegare nel movimento.

Come si può dedurre dagli scritti teorici direttamente redatti da Laban e quelli degli storici e critici che ne hanno riesaminato le teorie e studiato il metodo di scrittura del movimento (*Labanotation*), uno dei fattori più determinanti di questa teoria, è il peso, quale carattere che determina l'andamento del corpo in movimento, oltre ad essere componente fondamentale della presenza di quel corpo stesso sulla terra. Nella danza contemporanea, a differenza del balletto (il quale con le sue movenze e posture è

“The astonishing structure of the body and the amazing actions it can perform are some of the greatest miracles of existence. Each phase of a movement, every small transference of weight, every single gesture of any part of the body reveals some feature of our inner life.” (Traduzione di chi scrive).

⁸⁵La teoria sul movimento di Laban si basa anche sulla premessa che il modo in cui un soggetto si muove è l'esteriorizzazione di ciò che accade al livello inconscio al suo Io interiore. Rifacendosi a Jung, suggerì che nel momento in cui si lavora sul movimento del corpo fisico, nella misura di ampliarne le possibilità di azione, di estenderne il vocabolario espressivo, di riflesso anche la sfera interiore dell'individuo risulterà godere di tali benefici.

Cfr. R. Laban, *Mastery of movement on the stage*, cit. Si veda anche V. Maletic, *Body, Space, Expression. The Development of Rudolf Laban's Mouvement and Dance Concepts*, Berlin/New York/Amsterdam, Mouton de Gruyter, 1987, pp. 57-73, (tr. it. di E. Casini Ropa, *La teoria dello spazio di Rudolf Laban*, in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990, p. 197-226.)

presente il tentativo inverso di librarsi dal suolo), si è fatto sempre più ricorso a questa componente indissolubile del corpo, per orchestrare coreografie in cui il peso divenisse materia presente e percepibile, nel suo rapporto sempre più ricorrente con il terreno (pensiamo alla *release dance*, per esempio), nel contatto tra più corpi (*contact improvisation*), nello sviluppo di pratiche motorie incentrate al micro-movimento e alla respirazione (Myriam Gourfinck), o per contro, alla velocità vorticoso di salti, corse e slanci al limite dell'acrobazia (La La La Human Steps).

Il peso, dunque, viene finalmente riconosciuto come determinante nel fluire più o meno rapido del corpo nell'azione. Pitozzi, nella sua analisi sul movimento, riconosce nel pensiero Labaniano due tipologie di flusso, il primo caratterizzato da una dinamica trattenuta, il secondo da una dinamica libera. Queste qualità del flusso dipendono dalla qualità del passaggio tra una dinamica e l'altra, nel momento di un intervallo ritmico, ovvero nella sua modulazione.⁸⁶ Come dimostrato nella dissertazione dell'autore, queste due tipologie del flusso motorio hanno portato nell'ambito della danza contemporanea, come anche nel teatro, una radicale differenza nel lavoro scenico, incidendo sulla qualità della presenza del corpo sul palco.

Laban, sviluppando e mettendo in pratica la sua teoria, ha dimostrato come ogni tensione sia controbilanciata da una tensione opposta, e come queste due tensioni insieme formino lo scheletro che sorregge il movimento visibile. Così abbiamo da un lato il peso come elemento primario e invalicabile del corpo dato, e quindi agente vincolante del tal movimento. Dall'altro lato, però, il flusso gestisce l'articolazione nello spazio e nel tempo di quello stesso movimento, lavorando sulle tensioni interne ed esterne del corpo.

Il lavoro di Laban apre la strada a infiniti sviluppi sul movimento, a una consapevolezza nuova su come confrontarsi con il corpo e le sue infinite possibilità, su come andare oltre le strutture precostituite della danza classica per sviluppare invece una nuova possibilità di espressione che sfrutti tutte le variabili del movimento, identificate nelle quattro sopra elencate.

⁸⁶ E. Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per una scena dei processi d'integrazione*, cit., p. 53.

Ma il contributo di Laban fu anche determinante circa la questione della scrittura coreografica, ovvero come trascrivere in nero su bianco qualcosa di indiscutibilmente legato all'accadimento fisico di un tempo e spazio. Come anche Ann Hutchinson Guest riconosce nel suo volume sulla notazione labaniana, ci sono stati nei secoli diversi tentativi di trascrivere la composizione coreografica, ma tutti fallimentari. I primi metodi riscontrati lungo la storia della danza, erano i risultati di fasi in cui la disciplina stessa, per prima, si stava sviluppando verso nuove direzioni, ragion per cui ogni tentativo di trascrizione era presto superato e non più valido.⁸⁷

Quello che Laban introduce nel suo sistema di trascrizione, o meglio nella sua *Schrifttanz*, è una doppia innovazione: da una parte egli utilizza nella sua scrittura segni simili a bastoni verticali per rappresentare il corpo, che permettono la giusta rappresentazione della destra e della sinistra della figura e, come abbiamo visto anche in precedenza negli studi di Étienne-Jules Marey, permettono altrettanto bene di visualizzare graficamente il flusso di movimento; dall'altra parte Laban introduce simboli di movimento dalle forme sinuose e oblunghe, i quali attraverso la loro lunghezza indicano la durata esatta di ogni azione. Uno dei principi base è, inoltre, strutturare un sistema di rappresentazione quanto più semplice possibile, attraverso un sistema grafico che permetta di visualizzare procedimenti motori complessi (dal punto di vista dell'analisi labaniana anche una semplice camminata rappresenta un processo articolato, in cui entrano in gioco diversi fattori e variabili) attraverso un vocabolario stilizzato ma al tempo stesso esaustivo.

⁸⁷ Cfr. A. Hutchinson Guest, *Labanotation: The System of Analyzing and Recording Movement*, Routledge, New York and London, 2005. pp. 2-3.

L'autrice, in apertura del suo libro sul metodo di trascrizione labaniana, fa riferimento a una serie di esempi (fallimentari) del passato. Tentativi che risalgono al XVI secolo, quando venne pubblicato in Francia il volume *Orcheosographie* di Thoinot Arbeau, in cui l'autore annotava posizioni e salti, accompagnandoli con delle illustrazioni e con lo spartito musicale corrispondente. Nonostante l'interesse storico che un tale libro possa suscitare, non può però definirsi come sistema di notazione coreografica. Successivamente, sempre in Francia, alla corte di Luigi XVI, abbiamo testimonianza di nuovi tentativi di scrittura ma ugualmente poco funzionali da un punto di vista metodologico.

In tempi più recenti, troviamo *Sténochoréographie* del 1852, basato sull'idea di raffigurare il corpo come serie di segmenti, ma di annotarne le posizioni sotto lo spartito musicale. Del 1887, invece, è il libro *Grammatik der Tanzkunst*, successivamente pubblicato anche in inglese; anche in esso, seppur riuscì ad ottenere maggior successo rispetto al precedente, la trascrizione pecca su due fronti: non riuscendo a ben restituire la terza dimensione di una corporeità in movimento e mantenendo separata la notazione temporale. Aspetti che, invece, furono la chiave di volta nel metodo Laban.

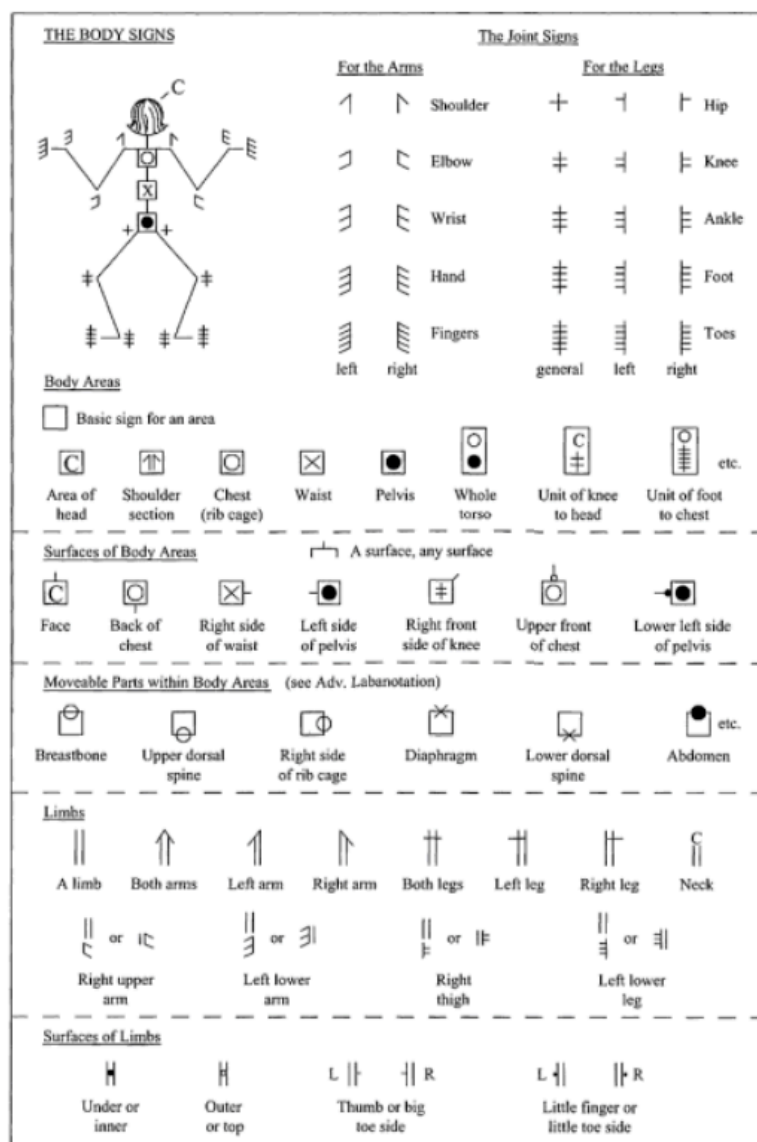


Diagramma dei segni nella trascrizione del movimento di Rudolf Laban.

Nella danza contemporanea più recente, gli esempi più significativi della ripresa della scrittura labaniana sono rappresentati dai lavori di due danzatrici e coreografe: la francese Myriam Gourfink e la svizzera Cindy Van Acker (non è un caso che le due abbiano spesso collaborato a progetti coreografici comuni).

Miriam Gourfink ha incentrato la sua carriera sulla ricerca motoria attraverso il *micromovimento* e l'introduzione di principi dello yoga e della meditazione nell'arte coreografica, riconoscendo un valore significativo, quanto fondamentale alla respirazione. Nel 1996 mette a punto, presso l'Ircam a Parigi, un software attraverso cui lavorare sulla scrittura coreografica, LOL. Esso si incentra sul concetto di partitura, attraverso il quale avviene una decomposizione totale della dimensione corporea, dell'*insieme*

corpo, scomponendolo e permettendo così di lavorare sui micromovimenti che questo può compiere, e allo stesso tempo su un altrettanto microscopica dimensione spaziale e, conseguentemente, su una diversa relazione temporale.⁸⁸

E' nel considerare l'azione come risultato di un desiderio interiore, ma anche e soprattutto come risultato di una proiezione mentale, che la Gourfink pone il punto di partenza per una partizione coreografica. Da qui l'esigenza di fare riferimento a una scrittura simbolica l'avvicina al sistema di notazione labaniana, realizzando un sistema di trascrittore informatica, fondato su rotazioni, flessioni, incremento della respirazione e dello sguardo.⁸⁹

La partizione è vista come “un oggetto sensibile verso il corpo; un'interfaccia di comunicazione per stimolare il desiderio del danzatore”⁹⁰. L'obiettivo è allora creare partiture aperte che stimolino la capacità creativa dell'interprete, di arrivare sulla scena senza lasciarsi ad azioni “gratuite”,

⁸⁸ “LOL è un programma molto semplice: una tabella a due entrate. Da una parte, abbiamo delle dimensioni che potrebbero essere le otto dimensioni di Laban ma la lista non è esaustiva e può essere completata a piacimento dei coreografi. Di seguito, abbiamo bisogno dei parametri per queste dimensioni. Per esempio, per una flessione avremo tre parametri: la piccola flessione, la flessione ad angolo e la flessione massima. Dall'altra parte, la seconda entrata concerne gli elementi che sono o parti del corpo o altri elementi che io immagino: tagliare il mio corpo in superficie, creare dei volumi (il metà busto per esempio), scegliere tre gambe sinistre, o anche delle sedie. Significa avere la possibilità di creare un universo che non si rapporta forzatamente a un corpo ma a un *ambiente* coreografico. All'inizio la coreografia determina il suo ambiente. Poi essa costruisce e agisce con l'aiuto del programma.

Tutti gli elementi sono valutati attraverso i parametri delle dimensioni. La tabella permette di fare tutte le operazioni, e non solamente in modo aleatorio. Per esempio, si possono fare delle ricorsioni, e cioè di tornare indietro.

Per quello che mi riguarda, la percezione del movimento passa per il pensiero del movimento. E' per questo che lo yoga è perfetto per la mia pratica. Quando utilizziamo un programma informatico per scrivere la danza, è così astratto che permette di lavorare ad altri aspetti che non siano solamente il corpo.

Per il mio prossimo lavoro coreografico, *Taire* (2001, nda), que sarà presentato al CND, sto lavorando con la danzatrice Laurence Marthouret, che è capace di leggere le notazioni Laban. Diverse posture scritte nel linguaggio Laban saranno rifatte al suolo, e la danzatrice si sposterà leggendo e inventando la sua partizione in corso d'opera. Significa essenzialmente leggere il movimento, senza preoccuparsi di dargli un valore estetico: il movimento sarà lento esitante e molto concentrato..”

M. Gourfink in *Myriam Gourfink ou le mariage subtil de la danse et de l'informatique*, intervista per il magazine *Les InRocks*, 12 Febbraio 2001. Per la versione in lingua originale si veda: <http://www.lesinrocks.com/2001/02/12/musique/concerts/myriam-gourfink-ou-le-mariage-subtil-de-la-danse-et-de-linformatique-11225898/>

⁸⁹ Cfr. R. Boisseau, *Panorama de la danse contemporaine*, Editions Textuel, Paris, 2008, p. 255.

⁹⁰ M. Gourfink, intervento al seminario *Corpografias* co-organizzato dalla dottoressa Maria Eugenia Garcia Sottile e dal prof. Enrico Pitozzi, presso la UIMP di Valencia, tenutosi dal 15 al 17 Ottobre 2014.

ma *misurando* la portata delle sue azioni. L'influenza del metodo labaniano, per la Gourfink, sta anche nella volontà di emancipare totalmente la danza dalle altre arti (come si era visto, principalmente dalla musica, alle cui partiture venivano sempre associati i primi tentativi di riscrittura coreografica) così come anche il valore che viene attribuito allo *spazio*, al considerare il lavoro *nello* spazio. In opere come *Contraidre* (2004), performance in collaborazione con Cindy Van Acker, ad esempio, diviene evidente la costruzione di uno spazio immaginario, che parte da una dimensione interiore per espandersi millimetricamente verso l'esterno.

In questa dimensione in espansione, il corpo del danzatore diviene membrana di *risonanza* rispetto a elementi quali l'aria, il suolo, i corpi degli spettatori attorno. L'azione si svolge in uno spazio che non è più duale: in linea con la tradizione della performance, il palcoscenico è sostituito dalla scelta da parte dell'artista di uno spazio altro che comporta la partecipazione attiva dello spettatore (non più posti a sedere e punto di vista dall'alto, ma il pubblico si ammassa attorno allo spazio invisibile che la danzatrice delinea lentamente attorno a sé). Come Myriam Gourfink ribadisce, ciò che accade è allora

un prolungarsi nel suolo, un fondersi nelle vibrazioni dell'aria.
L'attraversare, l'essere attraversati da degli spazi immaginari in movimento.
Un accostarsi, o meglio entrare nello spazio del teatro e in quello della vita.⁹¹

In questo lavoro il pubblico è integrato all'interno del dispositivo compositivo, copre - senza averne consapevolezza - dei punti di risonanza nello spazio determinanti alla partitura coreografica. Le danzatrici, stese al suolo, allungate l'una di fianco all'altra, si muovono in uno spazio ridotto, *costretto*; e il loro movimento sente e rimanda questa costrizione, la quale nasce da un impulso interno e ottiene eco dal riverbero dei corpi circostanti. La *contrazione*, da cui il titolo, non è una semplice postura ma una condizione, che parte dal corpo della danzatrice per espandersi all'ambiente prossimo, son-

⁹¹ M. Gourfink, *Le mouvement du souffle*, intervista inserita in R. Boisseau, *Panorama de la danse contemporaine*, cit., p. 256:

“Se prolonger dans le sol, se fondre dans la vibration de l'air. Traverser, être traversée par des espaces imaginaires en mouvement. Rapprocher l'espace du theatre et celui de la vie.” (Trad. di chi scrive)

darne i limiti, le presenze altre, e da queste tornare indietro a quel corpo che cerca un movimento quanto più intimo e cosciente possibile.

Un movimento captato sulla superficie della pelle delle due danzatrici, attraverso captori e fili elettrici, che ne tracciano gli spostamenti impercettibili e le vibrazioni per riportarli digitalmente al programma di partitura LOL.

Un procedimento informatico, dunque, che compie un doppio percorso, donando possibilità di movimento proponendo sequenze di spostamenti di arti e peso, e ricevendo con un percorso di dati inverso, la risposta motoria del corpo. LOL lavora sulla percezione dello spazio stesso, che partendo dall'azione del performer, si fa più preciso, passa dall'essere uno spazio fisico, uno spazio astratto, immaginario. In questo spazio sono i vettori suggeriti dalla partitura coreografica a costruire i confini, a direzionare lo sviluppo del movimento, a costruire attraverso di esso architetture invisibili.

Ed è esattamente questo processo che fa percepire le due danzatrici come fossero unite da un legame invisibile, quello stesso filo virtuale che le lega entrambe all'apparato tecnologico.

I loro costumi color rosa carne sono a metà tra il completo attillato della ballerina classica e una cyborg camicia di forza, con bendaggi che ne ricoprono le articolazioni e parti degli arti, e cavi che fuoriescono come tentacoli verso l'apparato elettronico centrale. Esse appaiono come dentro una grande tela magnetica, attraverso cui fluisce l'input del movimento. Oltre a ciò, anche la musica, composta durante l'azione dal collaboratore Kasper T. Toeplitz, sembra scolpire contemporaneamente lo spazio, divenendo la parete invisibile di un corpo inerme, tutto apparentemente rivolto verso il suo interno, ma verso quale il suono si fa sostegno quasi materico, per una nuova forma di presenza del corpo in azione.

Parlando di spazio, ritorniamo per un momento a Laban. Un'ulteriore innovazione che egli aggiunse al suo metodo, infatti, è la centralità che assume la dimensione spaziale. Sia nelle sue formulazioni teoriche che nella modalità di trascrizione del movimento, lo spazio va assumendo un significato nuovo.

Rispetto ai segni di scrittura, essi sono posti lungo un pentagramma verticale che si legge dal basso in alto. La linea verticale centrale definisce l'appoggio al suolo. Così, per la maggior parte del tempo, l'appoggio dei

piedi a sinistra e a destra della linea centrale, determinando i piedi in movimento.

Uno stesso segno indica:

- la direzione del movimento (avanti - indietro - sinistra - destra - diagonali - sul posto)
- l'altezza (alto - basso - intermedio. Esempio per gli appoggi: alto = sulle punte; basso = piegato; intermedio = « normale »)
- la durata (indicata dalla lunghezza del segno)
- la parte del corpo interessata dal movimento.

La posizione dei segni sul pentagramma indica la simultaneità dei movimenti (lettura orizzontale) e la loro successione (lettura verticale).

Le distanze, le relazioni con i partner o con altri oggetti, il centro di gravità, la dinamica, le giravolte, i salti, le traiettorie ed il piazzamento al suolo, sono indicati da determinati segni specifici.

Ma è soprattutto nella teoria - e pratica che Laban formalizza la sua concezione del corpo in movimento. Secondo Laban la direzione spaziale è, infatti, l'elemento più importante del movimento del corpo e può essere ricondotta alle tre dimensioni di altezza, larghezza e profondità. Successivamente distingue tra due differenti spazi con cui il nostro corpo è in relazione: lo spazio infinito, quale spazio in generale più meno distante dal corpo, e la *cinesfera*, ovvero lo spazio intorno al nostro corpo. Egli allora codifica dodici direzioni del moto rivoluzionando, attraverso questo ventaglio di possibilità tridimensionali del movimento del corpo nello spazio, i preconcetti del balletto classico secondo i quali il corpo è solo un mezzo per riprodurre mimeticamente forme stabilite a priori.

Per esplicitare in maniera quanto più semplice e concreta possibile tale codificazione delle direzioni, si serve di una forma geometrica esemplificativa: l'*icosaedro*, che racchiude le tre dimensioni spaziali e permette al corpo di muoversi in tre direzioni. Alla disciplina delle posizioni contrappone la disciplina del movimento, e i suoi insegnamenti si riscontrano nei principi essenziali di molte delle derive coreografiche ed estetiche che la danza ha sviluppato in epoca contemporanea.⁹² Avremo modo di riprendere ancora que-

⁹² Cfr. L. Coppola, *Rudolf von Laban e la danza libera* in *Il Giornale della Danza*, 13 Agosto 2014, <http://giornaledelladanza.com/home/2014/08/rudolf-von-laban-e-la-danza-libera/>

sto concetto per vederne gli sviluppi in esempi più vicini a nostri giorni, nel lavoro, spesso combinato, di coreografi e stilisti, nel secondo capitolo.

1.2.2 IL CORPO MUTATO

Nel processo di sviluppo morfologico del corpo all'interno dei parametri artistici del Novecento fino ad oggi, da quella che abbiamo visto come una prima fase di oggettivazione, passiamo ora a una seconda tendenza, che va verso un'astrazione del corpo fisico quale lo conosciamo. Questa nuova fase prende avvio, oltre che dalle teorie fondamentali su un nuovo tipo di corporeità, viste poc'anzi, dall'avvento nella sfera artistica, quotidiana e scientifica di tecnologie sempre più all'avanguardia, accompagnate dallo sviluppo esponenziale della realtà digitale.

Il corpo mutato al quale vogliamo qui riferirci è, allora, un corpo che ha sempre più a che fare con una dimensione altra da quella fisica; un corpo che scopre nuove possibilità di interfacciarsi con molteplici piani del reale, che riconosce attraverso l'uso delle tecnologie nuovi livelli di presenza.

Se nel 1983 Donna Haraway scrive il *Manifesto Cyborg*⁹³, cavalcando quella tendenza che da alcuni anni andava formando una nuova estetica e un nuovo universo di pensiero, in cui la macchina si riteneva sarebbe stata capace di prendere il sopravvento sull'umano, è nei decenni a seguire che la fantascienza lascia, invece, lo spazio a una realtà in cui la dimensione astratta del digitale si è finalmente insinuata nella realtà fisica e carnale delle nostre esistenze per espanderne gli orizzonti più sottili e percettivi.

Con l'evoluzione delle tecnologie e contemporaneamente un loro utilizzo recente nell'ambito delle neuroscienze e delle scienze organiche, la direzione delle ricerche va piuttosto verso un'ampliamento delle facoltà percettive e interattive dell'essere umano piuttosto che verso una sua sostituzione

⁹³ Il termine *Cyborg* fu coniato nel 1960 da due medici del Rockland State Hospital di New York, Manfred Clynes e Nathan Kline, per poi venir ripreso e sviluppato dalla teorica del femminismo Donna Haraway nel suo *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, prima pubblicato da "The Berkeley Socialist Review Collective" nel 1985 sotto la cura dell'editore Jeff Escoffier e, successivamente, nel volume della Haraway stessa, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.

con figure artificiali dalla fisionomia più o meno antropomorfa. D'altra parte però è giusto riconoscere come anche la fase "cibernetica" sia stata fondamentale per trovare il giusto modo per rapportarsi con le nuove tecnologie, con la paura dell'ignoto e allo stesso con la fascinazione del artificiale.

Un cyborg è un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e organismo, una creatura propria della realtà sociale così come della finzione. [...] La fantascienza contemporanea è piena oggi di cyborgs - creature contemporaneamente animali e macchiniche - che popolano mondi ambigualmente naturali e artificiali. [...] In questo tardo ventesimo secolo, la nostra era, un tempo mitico, noi tutti siamo chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchine e organismi. In breve, noi siamo cyborgs. Il cyborg è la nostra ontologia; ci dà la nostra politica. Il cibori è una immagine condensata di immaginazione e di realtà materiale, l'unione dei due centri che strutturano qualsiasi possibile trasformazione storica.⁹⁴

1.2.2.1 LA MACCHINA-CORPO

In ambito artistico, questa fase è stata rielaborata attraverso le ricerche e le sperimentazioni di personaggi di spicco quali Stelarc, Marcelin Antunez Roca, Guillermo Gomez Peña, definiti da Steve Dixon quali esponenti della *metal performance*⁹⁵.

Nei lavori in particolare di Stelarc e, successivamente, di Antunez Roca fondatore della Fura del Baus, spesso l'elemento artificiale, robotico, viene

⁹⁴D. Haraway, *A Cyborg Manifesto. Science, technology and socialistic-feminism in the late twentieth century*, in D. Bell and B. M. Kennedy (edited by), *The Cybercultures Reader*, Routledge, New York, 2000, pp. 291-292 (traduzione di chi scrive).

⁹⁵ Dixon traccia quelle che sono le caratteristiche più evidenti delle *metal performance*, le quali: «sottolineano una volontà di tornare alla natura e all'animale, oltre a celebrare spesso una sessualità erotizzata del metallo [...]. Esaltano le ibridazioni tra *hard* e *soft*; il naturale e il tecnologico; il metallo e la carne. Esse, inoltre, [combinano] polarità diverse come un approccio più serio a uno più giocoso, cinismo e affetto, lo scherno e la celebrazione (di sé). [...] Sono in relazione con le paure più profonde così come con le fascinazioni dell'eccesso, come l'umanizzazione delle macchine e la de-umanizzazione/macchinizzazione degli umani». S. Dixon, *Digital performance. A history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*, MIT Press, Cambridge, MA, 2007, p. 331 (trad. di chi scrive).

introdotto come parte aggiuntiva al corpo umano, esoscheletri o bracci meccanici che vanno ad amplificare la morfologia organica del performer.

A queste forme alterate di irradiazione corporea, a questo incrocio tra carne e tecnologia, si connette tutta una fenomenologia estetica che, partendo dalle estensioni del corpo postorganico, si estremizza fino alla performance immateriale. L'utilizzo del corpo come mezzo di espressione artistica, nato nelle sperimentazioni della body art negli anni Sessanta e sviluppatosi negli anni Settanta, è dirottato, in questa fine secolo, verso l'esperienza tecno-mutativa.⁹⁶

Così apre il suo volume Teresa Macrì, riconfermando quanto scritto più sopra: e cioè che in queste nuove esperienze, per quanto l'elemento meccanico, artificiale sembri prendere il sopravvento, pongano, senza dubbio, al centro dei loro lavori il corpo umano. Un corpo modificato, ingigantito, amplificato, protesizzato: la robotica diviene qualcosa che sin dal primo momento si cerca di far comunicare con l'intimità del corpo umano, trovando le modalità più diverse perché essi entrino in una relazione di scambio e assimilazione reciproca. Un'esperienza, quindi, che come viene appunto definita dalla Macrì, si riconosce come "tecno-mutativa".

Questo termine composto si fa carico di due aspetti evidentemente coerenti con quanto teorizzato dalla cultura post-human: quello "tecno" della tecnica/tecnologia, che ci rimanda alla possibilità di un corpo che fa esperienza dell'artificio, che è condotto a una "collisione" con esso; e il secondo, che riconduce all'idea di una mutazione imminente, necessaria, esplicativa dello scontro-incontro tra macchina e organico; in una trasformazione però che comprende sia il corpo che l'elemento artificiale, per una totale e completa interazione tra i due fronti.

In questa mutazione robot-tecnologica del corpo è possibile riscontrare anche una prima realizzazione di costume tecnologico e interattivo che avremo modo di vedere approfonditamente in seguito. Consideriamo, per esempio, il lavoro di Stelarc⁹⁷ *Third Hand*, del 1980, performance d'arte ro-

⁹⁶ T. Macrì, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova, 1996, p. 9.

⁹⁷ Stelarc, classe 1946 a Limassol, Cipro, ma trasferitosi dopo pochi anni in Australia, vive e lavora oggi in città sparse tra i tre continenti di Europa, Oceania e Nord America. Al-

botica diventata una dei lavori più importanti e ricordati dell'artista.

La sua “terza mano” era costituita di acciaio inossidabile, alluminio, latex, elettrodi, cavi e batteria, e si azionava dalla captazione dei movimenti muscolari delle gambe e della braccia di Stelarc stesso. Il braccio destro era ricoperto di un calco in latex, che era necessario per proteggere i sensori e provvedere adeguatamente alla frizione: ma non era indossato in maniera permanente perché durante le performance vere e proprie ostacolava troppo il movimento e riduceva la visione di questo.

Il movimento della mano artificiale era controllato da segnali elettrici provenienti dai muscoli (EMG), specialmente da quelli addominali e delle gambe. Erano segnali catturati dalle contrazioni muscolari, pre-amplificati, corretti, rettificati e inviati al sistema di commutazione.⁹⁸

Il lavoro con la terza mano arrivò in seguito a una serie di esperimenti per sondare le possibilità più intime di interfacciarsi con la tecnologia attraverso delle protesi per aumentare il corpo umano - non una sostituzione, quindi, ma piuttosto una aggiunta a questo. Le performances con la Terza Mano, corredate di segnali fisici amplificati e suoni, hanno contribuito in maniera fondamentale alle discussioni sul corpo, e alle quali si aggiunsero negli anni nuove sperimentazioni, sempre proposte come eventi artistici performativi, quali: *Frattal Flesh* (1995), *Ping Body* e *ParaSite* (Ars Electronica, 1997).

La corporeità artificiale di Stelarc, dunque, si sovrappone a quella naturale, nel tentativo di aumentare quest'ultimo con «un corpo “altro”, alternativo a quello esistente»⁹⁹. Questo “ampliare” il corpo organico e le sue facoltà arriva a toccare le questioni riguardanti la percezione, muovendosi in quel territorio in cui le tecnologie permettono di espandere, o anche “rimappare”, la percezione del corpo umano.¹⁰⁰

la sua originaria e principale attività di performer ha affiancato da anni quella di collaboratore scientifico presso i più importanti centri di ricerca di Intelligenza Artificiale e Biotecnologica, e a quella di docente universitario presso la Brunel University di West London, UK.

⁹⁸ Si veda la descrizione sul sito ufficiale di Stelarc: < <http://stelarc.org/?catID=20265> >

⁹⁹ Macrì, T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova, 1996, p. 78.

¹⁰⁰ Derrick de Kerckhove, il famoso sociologo della cybercultura e direttore del McLuhan Program presso l'Università di Toronto, supporta con le sue tesi la direzione di ricerca condotta dagli artisti come Stelarc. Teresa Macrì ne riporta alcune affermazioni, proprio come introduzione al lavoro del performer australiano: «“La stabilità del corpo è garantita dalla stabilità anatomica e dal codice genetico. Oggi, per la prima volta nella storia degli

Il corpo tecnologico tende sempre più verso un sentire artificiale che si espande infinitamente fino a perdersi in una sensibilità di tipo inorganico e quindi non misurabile organicamente. Il corpo integrato si espone a flussi di sollecitazione artificiale e riattiva percezioni non ancora commensurabili, non ancora categorizzabili.¹⁰¹

L'integrazione della macchina permette allora un aumento, in prima istanza, delle proprie capacità propriocettive, e contemporaneamente, un'azione condotta, attraverso più livelli, sulla realtà esterna. Questo è quello che avviene, abbiamo visto, con la terza mano robotica.¹⁰²

Stelarc si afferma, grazie a questo lavoro, come uno dei massimi esponenti della ricerca verso una corporeità post-umana, tesa al superamento di quello che viene da lui stesso ribattezzato "corpo obsoleto". Nella prima fase della sua carriera artistica, dichiarerà:

il corpo è una struttura né molto efficiente, né particolarmente resistente. Spesso *funziona male* e si *affatica* rapidamente; la sua efficienza dipende dall'età.¹⁰³

Per questo motivo, dal suo punto di vista, i parametri del corpo umano non sembrano più essere adeguati alla prospettiva evolutiva del mondo che noi stessi, come esseri umani, abbiamo contribuito a disegnare: un universo terrestre popolato di "immagini mutanti e moltiplicanti", in cui è il sistema dell'informazione, ormai ramificato come sistema arterioso nell'organismo sociale, a reggere e stabilire i canoni più appropriati per la sopravvivenza della specie umana.

uomini, la stabilità genetica e quella anatomica non sono più così sicure perché è possibile agire direttamente sul codice genetico" (de Kerckhove 1995). [Una corporeità alternativa] è data dunque dall'accesso alle strategie di liberazione dal dominio dei modelli esistenti. A tale proposito il *remapping* sensoriale intuito da de Kerckhove è una vertigine tattica su cui bisogna assolutamente riflettere». Ibidem.

Si veda anche: Kerckhove, D. de, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1995.

¹⁰¹ Ivi, p. 80.

¹⁰² Progetto nato in collaborazione con il centro di ricerca robotica dell'Università Waseda di Tokyo che ne fornì il prototipo. Cfr. Stelarc, *Da strategie psicologiche a cyber strategie: protesica, robotica ed esistenza remota*, op. cit.

¹⁰³ Stelarc, *Da strategie psicologiche a cyber strategie: protesica, robotica ed esistenza remota*, in Capucci, P. L. (a cura di), *Il corpo tecnologico*, op. cit., p. 63.

In *ParaSite for Invaded and Involuntary Body* del 1997, questa prospettiva viene portata avanti attraverso un rovesciamento radicale: in questo lavoro continua sì a essere favorita la relazione tra l'uomo e la tecnologia, ma attraverso una connessione e dipendenza dell'agire dell'uomo alla realtà

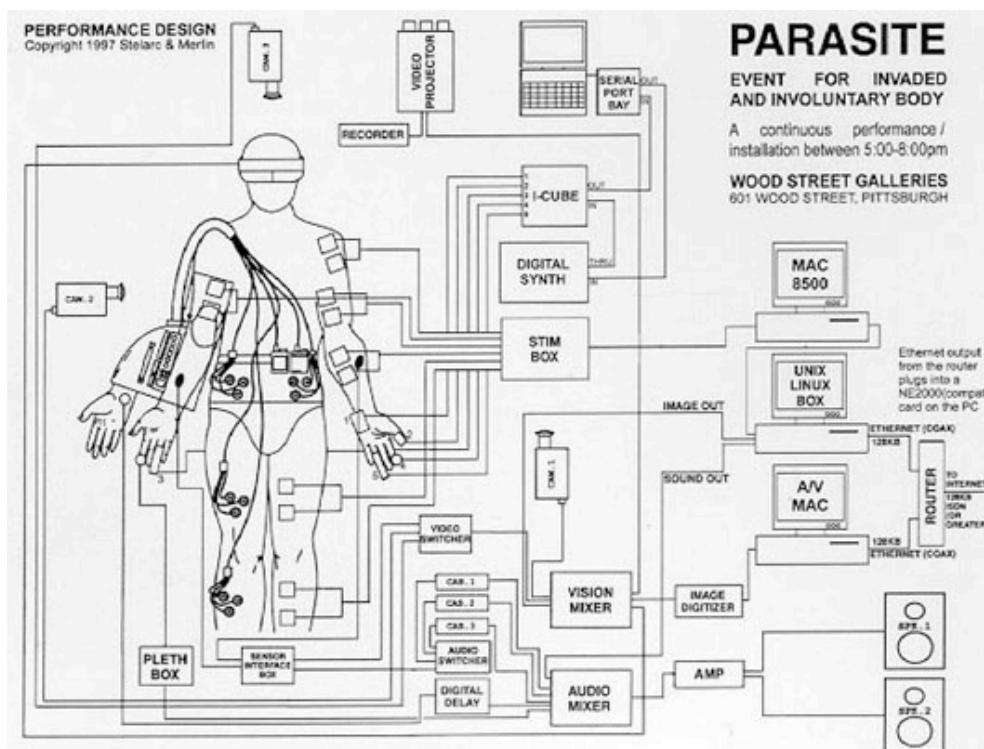


Diagramma esplicativo di Parasite con l'esplicazione dei collegamenti tra la mano robotica e i muscoli del corpo.

immateriale di Internet. Simile al precedente *Ping*, in questo caso è un motore di ricerca personalizzato a raccogliere immagini JPG random da internet per mapparle direttamente sul corpo di Stelarc; il quale, grazie a un sistema di stimolazione muscolare, diviene capace di reagire all'interno di un ambiente VNS (Virtual Nervous System). Il corpo umano viene quindi "azionato" dalla macchina e spinto a compiere movimenti involontari.

A distanza di anni dalla prima sperimentazione con la mano robotica in cui erano i movimenti interni del corpo organico ad animare l'apparato meccanico, con questo lavoro è il meta-corpo che muove quello reale.¹⁰⁴ In questo ribaltamento delle relazioni tra uomo e macchina (e qui il termine risulta quasi riduttivo) il parassita del titolo si riferisce, a sorpresa, al corpo reale del performer. I movimenti del corpo fisico funzionano per azione conseguente alla sua interazione con i suoi propri "prolungamenti": le terminazioni nervose, i muscoli, la protesi elettronica della terza mano e gli

¹⁰⁴ Cfr. Mark Fernandes, *The Body Without Memory: An Interview with Stelarc*, in "CTheory", 13 Novembre 2002. <www.ctheory.net/articles.aspx?id=354>

audio video.

I.2.2.2 LA MACCHINA-INVOLUCRO

In relazione al concetto di macchina-corpo, come sistema meccanico e informatico, come componente artificiale che interagisce in maniera diretta e intima con il corpo umano (e che in taluni casi, potremmo definire “costume robotico”), dal Canada arriva il lavoro di un altro artista, Bill Vorn, meno conosciuto in Europa, ma che dagli anni Novanta a oggi ha realizzato decine di installazioni robotiche, molte delle quali interattive.¹⁰⁵ La ricerca pluridecennale portata avanti da Vorn si fonda principalmente sull'idea della macchina come congegno spettacolare a priori, andando al di là dell'abusato concetto post-human della supremazia robotica nei confronti dell'essere umano quale sistema imperfetto e soggetto a dinamiche altalenanti.

Quello che l'artista canadese intende dimostrare attraverso la maggior parte dei suoi progetti è portare a galla la caducità dell'impianto artificiale come entità priva di errori, fredda e perfetta nella sua natura programmata e insensibile. Le macchine di Bill Vorn hanno una bellezza estetica ruvida e sinistra, androidi dalle fattezze aliene, in grado di sorprendere lo spettatore per la loro imprevedibilità di reazione. Di incutere timore e, al tempo stesso, fascinazione. La seduzione di ciò che è a suo modo mostruoso, distante ma per certi versi riconoscibile.

Stupisce, in certi casi, l'empatia che viene fin da subito a crearsi con queste entità meccaniche da parte di chi vi interagisce: in esse non c'è rigore di reazione, le risposte all'interazione appaiono scomposte e vulnerabili, sog-

¹⁰⁵ Bill Vorn (classe 1959) da più di un ventennio lavora sulle connessioni tra scienza e arte, tra la sperimentazione robotica e il possibile sviluppo estetico che essa può avere. In Canada è da tempo considerato uno dei massimi esponenti dell'ambito, stimato da registi del calibro di Robert Lepage e Edouard Lock, con i quali ha avuto modo di collaborare più volte in passato. Vive e lavora a Montréal dove è direttore degli Studi Superiori, dipartimento di Studio Arts, presso la Facoltà di Belle Arti, all'Università Concordia, e nella quale insegna Arti Digitali. Enseignant, artiste et designer, Louis-Philippe Demers a déjà réalisé un grand nombre de systèmes robotisés interactifs, souvent de grande envergure et associés à des projets artistiques multidisciplinaires. Concepteur de The Blind Robot présenté lors de Scopitone 2014, il oriente ses travaux vers les modes d'incarnation de l'intelligence robotique.

gette a un' indefinita autonomia di ruolo. Come l'artista stesso afferma, riguardo all'Arte Robotica e al suo lavoro:

L'Arte Robotica [...] è un misto di molteplici aree della tecnologia che coinvolgono la meccanica, l'elettronica, la programmazione, così come il multimedia. Allo stesso modo il programma della mia ricerca [...] si estende su una larga varietà di progetti di ricerca che hanno tutti una cosa in comune: produrre un lavoro artistico come esito finale. Questo il motivo per cui simultaneamente conduco ricerche e sviluppo progetti che riconduco alla percezione e al movimento della macchina stessa, da un lato; e che rimandano a un'estetica della macchina per quanto riguarda gli aspetti visivi e comportamentali del robot, dall'altro lato. Il mio obiettivo è investigare artisticamente come una macchina possa eventualmente trasformarsi in una creatura senziente. [...] Un certo livello di realismo potrebbe essere raggiunto dalle illusioni indotte dalle azioni e reazioni delle macchine e degli esseri animati: il successo di questa forma dinamica di comunicazione [...] si potrebbe misurare attraverso l'efficacia del simulacro.¹⁰⁶

I suoi progetti installativi utilizzano la robotica, il controllo del movimento, del suono, della luce, il video e i processi cibernetici. Egli ha posto la sua ricerca riguardo i meccanismi e le dinamiche della vita artificiale attraverso una linea artistica basata sull'estetica dei comportamenti artificiali, spesso indagando il particolare fenomeno della proiezione degli spettatori sulle sue macchine.

Nelle sue opere / installazioni robotiche interattive, tra cui possiamo qui ricordare *Hysterical Machines* (2006), *Red Light* (2005), e il più recente *DSM-VI* (2012), Bill Vorn provoca l'empatia, se non la reazione, degli spet-

¹⁰⁶ B. Vorn, *The Cathartic Theatre of Robotic Art* in Ryszard W. Kluszczyński, *Robotic Art and Culture, Bill Vorn and his Hysterical Machines*, Pubblicazione per la mostra "Hysterical Machines", a cura del LAZNIA Centre for Contemporary Art in Gdańsk, come parte del progetto Art+Science Meeting, 10 Maggio–13 Luglio 2014, pp. 16-17 (trad. di chi scrive):

<< Robotic Art is [...] a mixture of multiple technological areas involving mechanics, electronics, programming, as well as multimedia. In the same manner, [...] encompasses a wide variety of research projects that all have one thing in common: producing a work of art as a final outcome. This is why I simultaneously conduct research and develop projects that address machine perception and motion, on the one hand, and machine aesthetics in both robots' visual aspect and behaviors, on the other. My aim is to artistically investigate how a machine can eventually turn into a sentient creature.[...] A certain level of realism may be achieved by the illusions induced by actions and reactions of the machines and animats: the success of this dynamic form of computer-mediated communication may be measured by the effectiveness of the simulacrum. >>

tatori verso le sue “creature”, che non sono niente di più che delle strutture articolate e complesse di metallo. Né animali né umani, queste presenze metalliche costringono chi le osserva a un inevitabile riflesso d'antropomorfismo che mette in gioco tutti i sensi: la macchina non è più presente come un automa dai caratteri umanoidi, a livello morfologico non ricorda niente dell'essere umano. Il riconoscimento avviene, invece, in maniera più sottile, attraverso delle reazioni che la macchina ha grazie - o al di là - dell'interazione con l'uomo. Ha realizzato recentemente *The Blind Robot*, presentato in occasione del Festival Scopitone 2014¹⁰⁷, ennesimo lavoro in cui la sua ricerca va verso le modalità d'incarnazione dell'intelligenza robotica.

Ma come Bill Vorn tiene a precisare: tutto questo non è altro che spettacolo, “It's All Just A Show”¹⁰⁸, come campeggia anche nel retro del catalogo pubblicato in occasione della mostra “Soft Metal”, tenutasi nei pressi di Parigi, nel 2014. Una semplice dichiarazione che però pone una cesura netta tra il suo lavoro e quello degli artisti nominati in precedenza lungo queste pagine, in particolare se facciamo riferimento alle ricerche e performance compiute da Orlan e Stelarc: personaggi che hanno estremizzato il concetto della body art del corpo come opera d'arte, allargandolo a definire la loro vita stessa una performance continua, e quindi elevandola a momento artistico. Orlan, ad esempio, facendosi trasfigurare completamente operazione dopo operazione, nelle sue *Réincarnations de sainte Orlan*; Stelarc impiantando sul proprio braccio una protesi a forma di orecchio artificiale, *Extra Ear* (1997),¹⁰⁹ e ancora prima, calando all'interno del proprio stomaco mi-

¹⁰⁷ Il Festival di Scopitone è un festival annuale d'arte multimediale transdisciplinare che si svolge a Nantes, generalmente durante il mese di settembre. Nato nel 2002 e organizzato dall'associazione Songo, Scopitone è un'occasione di incontro tra la musica, le arti sceniche, visive, e digitali.

¹⁰⁸ Cfr. Dominique Roland (edited by), *Le théâtre des machines. Bill Vorn*, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, Paris, 2014.

Il libro accompagna l'esposizione monografica «Soft Metal» (22 gennaio - 23 marzo 2014) che ha definitivamente consacrato l'artista presso il Centro di arti digitali d'Enghien-Les-Bains.

¹⁰⁹ Il progetto *Extra Ear* nasce nel 1997 per poi proseguire fino ad oggi, nella sua realizzazione e updating costante. L'orecchio è un protesi morbida, costituita di tessuti e cartilagine. L'idea è quella di avere un orecchio artificiale che non sia considerato tanto quanto una protesi ma come vera e propria nuova parte del corpo, che usa la pelle e la cartilagine in esso presenti. Negli ultimi anni l'intenzione è quella di implementare l'*extra ears* con un sistema wi-fi connesso ad un microfono che permetterà a chiunque nel mondo di ascoltare da quell'orecchio, gli impulsi sonori, i rumori, i suoni che esso riceve in quel determinato momento [Si veda: S. Dixon, *Digital Performance*, MIT Press, Cambridge, MA, 2007].

cro strutture robotiche e sondando quindi le possibilità della “tecnologia inserita” con *Stomach Sculptures*, nel 1993. Attraverso queste esperienze radicali tali artisti dichiarano la propria esistenza come esperienza artistica totale, “immolando” il proprio corpo alla ricerca performativa senza limiti.

Per Bill Vorn l’esperienza con la macchina è meno invasiva, si gioca piuttosto su dinamiche che incuriosiscono lo spettatore nel sondare il livello di interazione che egli può avere con questi oggetti robotici dall’aspetto alieno. La fascinazione verso il tecnologico passa attraverso dinamiche più *soft*, si dissipano le questioni di dominio e potere che in diversi modi avevano dominato le prime teorizzazioni post-human; il corpo umano non è più obsoleto, ma semplicemente è posto nella condizione di confrontarsi con corpi altri da sé, diversi per forma, peso, materia e capacità di reazione. Corpi robotici, per l’appunto.

Uno degli ultimi lavori di Bill Vorn, presentato in Europa proprio nel 2015, investiga attraverso la proposta di un’interazione più intima gli effetti di azione-reazione tra corpo umano e corpo robotico, mantenendosi tuttavia in linea con la poetica di base dell’artista. L’interazione per Vorn, infatti, non avviene mai “violando” la soglia della pelle umana, i suoi robot non hanno il diritto di oltrepassare la superficie del corpo organico. E’ in una situazione di parità, di esplorazione reciproca verso ciò che è diverso da sé, che l’apparato meccanico ha il permesso di dialogare, allora, con l’apparato carnale.

In *Inferno* (2015)¹¹⁰ questo dialogo fisico si traduce in una vera e propria danza, un’esplorazione motoria tra la macchina e l’uomo. Realizzata in collaborazione con l’artista informatico Louis-Philippe Demers, *Inferno* viene presentata come una performance robotica partecipativa, in quanto prevede, per l’appunto, la partecipazione diretta degli spettatori. La performance è ispirata, come dichiarato dagli artisti stessi, in primo luogo da una riflessione sul concetto di controllo e, contemporaneamente, dalle rappresentazioni dell’*Inferno* così come descritto nella prima cantica della Divina Commedia

Anche in questo caso il corpo biologico è quindi esplorato nella sua reazione-azione con elementi artificiali, con l’incrementazione di tecnologie per una ridefinizione di una geografia fisica nuova.

¹¹⁰ La performance *Inferno* è stata esperita personalmente da chi scrive durante la replica presentata presso lo ZKM di Karlsruhe, in occasione dell’esposizione *Exo-Evolution / Globale*, il 30 ottobre 2015.

di Dante, e come rappresentato nel parco tematico Haw Par Villa di Singapore, basato sulle raffigurazioni buddiste dell'oltretomba.

La questione dei gironi, nella dimensione performativa ricreata dai due, è un'idea, un tema sotto il quale le differenti parti della performance sono raggruppate. La specificità maggiore di questo lavoro è il coinvolgimento diretto "in scena" di un determinato numero di spettatori chiamati a indossare ciascuno un esoskeleton e instaurare con esso una relazione motoria per tutta la durata complessiva del lavoro (40 minuti circa). Questa interazione di carattere immersivo e totalizzante è accentuato dal fatto che i comandi di controllo di questi costumi robotici passano in maniera apparentemente non definita dai due autori Vorn e Demers, al computer, ai performers stessi. In questo modo è il principio di controllo stesso che viene messo in discussione: esso sembra sfuggire passando senza sosta dalla macchina all'umano, e viceversa, e producendo movimenti a tratti percepiti come forzati, in altri come volontari. I ruoli tradizionali della performance artistica sono sfumati, la rappresentazione salta in virtù di una vera azione che esula dalla fiction e che richiede piuttosto una presenza vigile e partecipativa.

All'inizio della performance, agli spettatori disposti a vivere in prima persona questa esperienza viene fatta indossare una sorta di tuta da lavoro, dopodiché vengono introdotti nell'ambiente fumoso e oscuro dove troneggiano a mezz'aria la trentina di esoscheletri robotici. Incutono fascinazione e timore queste macchine inizialmente statiche e pronte ad abbracciare e inglobare al proprio interno il corpo del performer. In quest'ambiente immersivo e multisensoriale, come enunciato da Vorn e Demers, le macchine hanno il controllo e a noi viene data l'opportunità di interagire con loro.¹¹¹ Una volta indossati gli esoscheletri (un'armatura di metallo e cavi, dal peso di

¹¹¹ Dei diversi articoli pubblicati in occasione della replica di *Inferno* a Roma, durante la rassegna Digitalife di RomaEuropa 2015, riporto qui la presentazione del lavoro apparsa su Zero Roma e scritta da Nicola Gerundino, che seppur con estrema sintesi, come consuetudine per gli articoli del mensile, centra in maniera spiritosa e perspicace i caratteri tipici dell'opera:

<< Con l'immedesimazione uomo-robot ci siamo cresciuti, a partire dai cartoni animati passando per gli scontri tra Alien e Sigourney Weaver. Un dettaglio che magari non emerge subito è che il dolore fisco, ai limiti della tortura, è un elemento centrale di questo rapporto, vedi la cabina di comando del Mazinga di turno che diventava rosso fuoco alla terza roncolata spaziale, con il pilota del veicolo robotico a patire come un dannato. Bill Vorn e Louis-Philippe Demer partono proprio da qui, da un rapporto "infernale" tra uomo e macchina per quella che sarà una delle attrazioni principali dell'edizione 2015 di Digital Life: una schiera di esoscheletri robotici indossabili dal pubblico, programmati per infliggere dei "movimenti-punizioni">>. <<http://zero.eu/roma/eventi/16682-digitalife/>>

circa 15kg, da infilare sulle braccia e chiudere all'altezza della vita), il pubblico disposto a sedere tutt'intorno la sala, la performance può cominciare. In uno scrosciare assordante di suoni elettronici e musica ritmata, luci stroboscopiche ed effetti fumogeni ovunque, gli apparati meccanici cominciano ad animarsi e con loro, il corpo dei performers, "intrappolati" al loro interno. Diverse le reazioni e gli stati emotivi che questa interazione produce sui partecipanti e sul pubblico che osserva lo svolgersi dell'azione:

"Una coreografia programmata, di cui il pubblico diviene il mezzo e non il fine. Nell'installazione, gli esoscheletri – vere e proprie entità autonome – si dimenano misteriosamente nell'oscurità in un'alternanza di suoni, luci e movimenti programmati." Giulia Ripandelli, per Wundermap.¹¹²

E ancora:

"Tecnologie sofisticatissime servono a Bill Vorn e Louis-Philippe Demers per mettere in scena un Inferno di robot in cui ti sembra di partecipare a una sparatoria, che diventa una danza cupa e minacciosa. Tanto rumore per nulla? I due artisti, realizzano «un ambiente immersivo e multisensoriale, di cui i robot sono i nuovi abitanti». E, in effetti, non è un posto per te. E non vedi l'ora di uscirne." Lea Mattarella, per "La Repubblica".¹¹³

Inferno, infatti, come molte delle opere d'arte robotica e interattiva, scatena sensazioni differenti, se non opposte, che vanno dall'euforia allo scetticismo. Propensi o meno, spaventati o eccitati da questo scambio al limite del fantascientifico, quello che sicuramente non accade è che i partecipanti rimangano indifferenti a questa esperienza, che senza dubbio apre a molteplici diversi spunti di riflessione. L'essere coinvolti all'interno dell'azione scenica è già di per sé un fenomeno che provoca un cambio di presenza da parte della persona. E' uno stare consapevole in un luogo che diventa centro di visione da parte di terzi, è un agire come singolo all'interno di una più vasta dinamica di gruppo; lo stare in potenza dei corpi degli spettato-

¹¹² Giulia Ripandelli, *Inferno*, per la webzine Wundermap <<http://www.wundermap.it/?p=1589>>

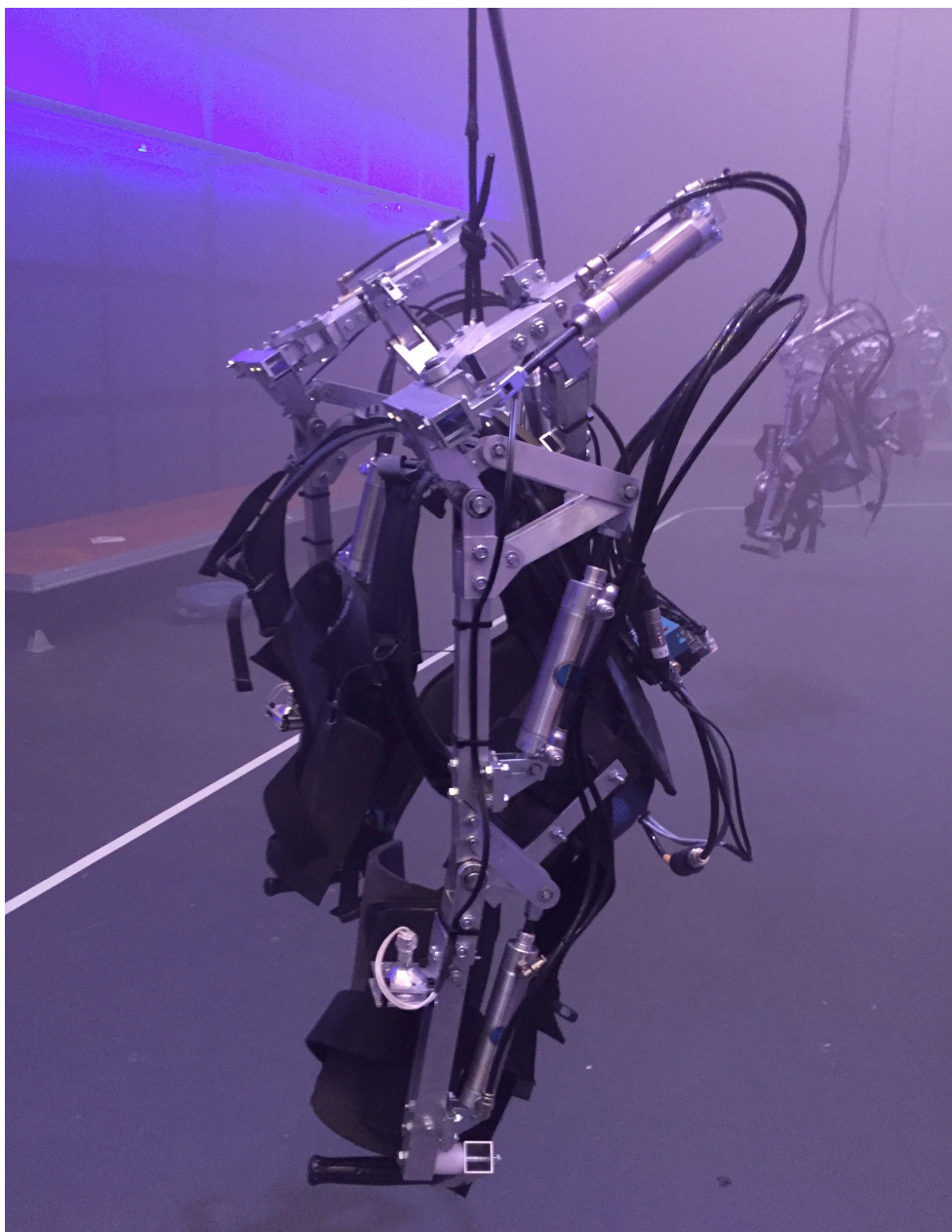
¹¹³ Lea Mattarella, *Arte Digitale*, in "La Repubblica", 29 novembre 2015 <<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2015/11/29/arte-digitale50.html>>

ri/performer acquisisce un maggiore significato, in quanto le potenzialità di azione non scaturiscono unicamente dalla persona stessa, dalla sua capacità di rispondere alle correnti invisibili che agiscono su un palcoscenico. Questi corpi, nel loro restare immobili, finanche nel loro muoversi rivelano la loro dipendenza dalla macchina che indossano.

La loro presenza è un presenza raddoppiata, è lì, agisce, si muove, si ferma perché vincolata alla decisione di un essere altro, un essere dalle fattezze e, soprattutto, dalla ragione artificiale, digitale.

Quello che è forse maggiormente interessante, come rivela il confronto con alcuni dei partecipanti a tale esperienza, è la perdita di cognizione circa il proprio movimento. Dove arriva la mia coscienza e dove comincia quella della macchina. In più casi, infatti, subito dopo un iniziale e volontario restare in balia degli scatti e delle mosse delle braccia meccaniche, con l'incalzare della musica e delle luci che svelano gli altri uomini-robot attorno a sé, i performers cominciano a indagare nuove possibilità di interazione motoria, con gli arti inferiori (liberi dalla costrizione meccanica) ma anche con il busto e le braccia. Spesso non riuscendo più, in alcuni momenti, a riconoscere se determinati piegamenti, pose e rilasci, fossero azioni concepite e prodotte dalla propria mente, e da questa espresse attraverso la propria corporeità, o se invece, fossero ancora una mera conseguenza agli stimoli emessi dal sistema artificiale.

In questa immersione totale, gli attori della performance si fanno a tratti sottomessi verso i movimenti pre-programmati degli esoscheletri, a tratti riscattano una propria autonomia d'azione. Questa forma di pressione, d'asservimento esercitata sui corpi entra in risonanza con il tema generico della performance, l'Inferno o più precisamente le rappresentazioni delle pene inflitte ai corpi che vi risiedono. Per questo, la tradizione iconografica che insiste sul carattere fisico dell'espiazione dei peccati, viene rielaborata da Vorn e Demers, come l'assoggettamento dell'uomo alla macchina. In chiave attuale e contemporanea, una sorta di campanello d'allarme, o meglio, un tentativo attraverso cui riconoscere come oggi siamo noi stessi a creare il nostro proprio Inferno, rinunciando al libero arbitrio a nome del progresso cybernetico.



Uno degli esoscheletri realizzati da Bill Vorn e Louis-Philippe Demers, per la performance *Inferno*. (ZMK, Karlsruhe, Ottobre 2015).

I.2.2.3 IL CORPO MUTANTE TRA ARTE E MODA

In questa analisi del corpo mutato, dopo aver visto alcuni esempi circa la contaminazione tra uomo e tecnologia, intesa per lo più come tecnologia meccanica-robotica, vogliamo qui soffermarci su un altro tipo di “mutazione”, in un certo senso più estetica, che percorre e interseca i confini tra arte, moda e scienza. Che parte da un gioco di sperimentazioni tra il corpo,

l'ambiente e i materiali più svariati per creare nuovi tipi di ibridazione, che vadano al di là del corpo, ma anche oltre il concetto tradizionale di abito. Potremmo definirle come presenza mutanti combinate, in quanto si basano sì sulla mutazione sì della morfologia superficiale della figura umana, ma al tempo stesso sfruttano le mutazioni organiche e chimiche di particolari materiali messi in relazione con il corpo. Esperimenti, dunque, in cui è il valore estetico e di ricerca a pesare un ruolo determinante. In questa direzione si muovono i “fashion designer del futuro”, come li definisce Bradley Quinn¹¹⁴, che continua spiegando come questa nuova generazione di creatori

sembra promuovere tecniche di manipolazione genetica nell'ottica di rimodellare il corpo, o, ancora, creare impianti protesici che ne alterino radicalmente la forma.¹¹⁵

Sono queste, ad esempio, le tematiche che hanno sorretto i lavori del duo olandese Lucy McRae e Bart Hess, durante la collaborazione che li ha visti sviluppare insieme numerosi progetti dal 2007 al 2009; nelle loro creazioni il corpo assume sempre di più il carattere di piattaforma su cui sperimentare nuove tecnologie, aggiungere impianti e lavorare sulla texture della superficie. Niente di nuovo, si potrebbe obiettare, pensando a quanto appena visto da parte degli esponenti della seconda body art. Ma la fascinazione peculiare su cui i due artisti creano i loro lavori, parte da una ricerca all'avanguardia sulla manipolazione del corpo umano, al fine di raggiungere un'espressione della bellezza assolutamente contemporanea, che mescola componenti di moda, di architettura e di arte visiva, senza dirette citazioni, ma estrapolando da ciascun dominio quella conoscenza e ispirazione necessaria alla realizzazione di creazioni legate principalmente al corpo. Spesso ricorrendo all'utilizzo di installazioni di videoarte e strumenti multimediali per presentare le loro creazioni. Generalmente, operando in modo istintivo e fantasioso.

¹¹⁴ Si veda a questo proposito il libro di B. Quinn, *Fashion Futures*, Merrell Publisher, London, 2012.

¹¹⁵ Ivi, pag. 142 : “Future fashion designers are likely to promote genetic manipulation techniques as a means of styling the body, or to create prosthetic implants that radically alter the body's shape” (traduzione di chi scrive).

Un approccio che sicuramente ha del nuovo rispetto a quanto visto sopra, nella leggerezza e impulsività delle loro ingegnose trovate, nell'aspetto quasi infantile, in un certo senso arcaico, che sembrano avere i loro costumi/creazioni, un "agguato istintivo alla moda, all'architettura, alla rappresentazione e al corpo umano"¹¹⁶. Prendiamo ad esempio, il loro primo lavoro insieme, *Exploded View* (2008); per comprenderlo partiamo dal significato che ha in ambiente tecnico e di progettazione digitale l'espressione "disegno - o diagramma - esploso": si tratta del diagramma di una macchina, apparecchiatura o altro, nel quale i singoli componenti vengono disegnati (tramite il loro semplice contorno) separati gli uni dagli altri. Il disegno viene normalmente utilizzato accoppiando a ciascun pezzo un numero o codice al quale si fa riferimento in un elenco di componenti, in cui si definisce la loro esatta posizione e la reazione con le altre parti. Questo inciso, che di per sé può sembrare distante da quanto trattato in queste pagine, dona invece un punto di vista più chiaro rispetto alla struttura/costume creata dal duo. Ovvero una sorta di *exploded view* in tre dimensioni, dove quelle parti stilizzate e staccate che normalmente vengono rappresentate in forma virtuale, vengono qui rese grazie a volumi reali. Un'esplosione espressa attraverso un accumulo di "schegge", per le quali il materiale prescelto è nient'altro che carta di color carne, ripiegata e incollata sul corpo fino a donare un'idea del movimento che sembra partire dal centro.

La carta è tagliata in forme e angolature diverse, e i ritagli che meglio potevano "scolpire" la pelle sottostante, sono incollati al corpo, da un punto determinato per poi proseguire a spirale verso l'esterno.

¹¹⁶ M. SanMartin, *Materiali innovativi per la moda*, Logos, Modena, 2010, p. 124.

We work with our instinct and start by using a material on our body, exploring volumes and ways of re-shaping the human silhouette. We work fast, for one day at the end of the week expelling all our creative energy and stress, making a series of photos that capture an atmosphere. We share a fascination with genetic manipulation and beauty expression, but it is not our intention to communicate this. I think unconsciously our work touches upon these themes, we create future human shapes and new body form's. LucyandBart is blindly discovering a low – tech prosthetic way for human enhancement.¹¹⁷



Lucy & Bart, *Exploded View*, 2008.

¹¹⁷ Bart Hess intervistato da Régine Debatty, curatrice belga e autrice del blog “we-make-money-not-art”. L’intervista si può rintracciare sul sito: <[http://we-make-money-not-art.com/ found_little_info_about/](http://we-make-money-not-art.com/found_little_info_about/)>

E' in questa velocità combinata di azione e pensiero che sembra, dunque, scaturire la visione di una corporeità deflagrata, in cui la componente motoria si cristallizza visivamente in una miriade di forme frammentate che confondono la percezione di chi guarda; cancellando il naturale contorno della figura umana per farlo esplodere in mille vettori di movimento. Ma come già si era riscontrato nell'opera *Forme uniche della continuità nello spazio* (1913) del futurista Umberto Boccioni, anche qui il movimento appare congelato, il tempo viene eliminato in una sorta di condensazione, i momenti consecutivi vengono presentati contemporaneamente per offrire la visione di una velocità immortalata. Boccioni aveva diviso le fasi del movimento della visione sequenziale, realizzando così una sintesi tra figura e spazio.

La continuità tra figura e spazio esiste perchè la figura è viva, si muove e il suo dinamismo le permette di diventare "continua", quindi infinita, nello spazio. Se la creazione di LucyandBart si costruisce su un principio molto simile rispetto a quello dell'artista italiano, questa volta la vivisezione dinamica del movimento viene congelata non più nello slancio di una figura bronzea, ma nell'attimo dello scatto fotografico.

Paradossalmente, infatti, tutti i lavori compresi nel progetto pluriennale portato avanti dai due artisti, è stato pensato fin dall'inizio per essere proposto in forma fotografica. La volontà di giocare, dunque, su una corporeità nuova, di indagare la superficie del corpo umano concretamente attraverso diversi materiali, più o meno semplici, si esplica infine nell'atto del generare immagini still-life. Una scelta che risponde in un certo senso alla estremizzazione contemporanea del culto dell'immagine, del ricreare una verità plausibile, non necessariamente reale, ma che trovi la sua ragion d'essere nel mezzo multimediale. O, forse, una maniera in più per ribadire la loro volontà di trasformare il corpo, direttamente attraverso il lavoro sui volumi e la materia; indirettamente, dichiarando una veridicità dello stesso solo attraverso la sua rappresentazione meta-fisica - in questo caso, fotografica.¹¹⁸

¹¹⁸ Nell'ultimo decennio, sul tema dell'utilizzo della fotografia non più solamente come supporto e reportage, ma come vero e proprio nuovo spazio per l'arte performativa e l'indagine sul corpo, si distingue il lavoro dell'italo-inglese Manuel Vason. Questi, considerando la sua pratica una esplorazione della relazione intima tra Fotografia e Performance, da anni porta avanti l'idea di "Performing with the Camera": la macchina fotografica diventa per l'artista un mezzo grazie al quale "performare" a sua volta, in un dialogo creativo con l'oggetto che gli permette di selezionare l'azione: da semplice spostamento involontario, il movimento diviene così cosciente, volontario, e quindi comincia a contenere un significato.

Un successivo progetto della coppia, indaga le mutazioni del corpo umano attraverso l'interazione con un involucro organico vivo che lo ricopre a tal punto da inglobarlo, trasformandolo in un nuovo essere vivente non definibile secondo alcuna categoria classica. Per *Germination* (2008), infatti, Bart Hess indossa una calzamaglia intera imbottita dalla vita in su, fin sopra la testa e lungo le braccia, di sacchi ripieni di segatura e semi d'erba. *Germination Day One*, la prima tappa del lavoro è, allora, la testimonianza di



Lucy & Bart, *Germination Day One, Germination Day Eight*, 2008.

questo momento iniziale della semina di un corpo che da umano si fa qualcosa di altro, sorta di surrealistico incrocio tra persona e ambiente, che appare come figura mostruosa e grottesca insieme. Attraverso l'utilizzo di materiali grezzi,¹¹⁹ anche in questo caso la silhouette a noi familiare sparisce die-

“Quel momento selezionato, quell'istante in cui si concentra un significato portante, se arrestato e prolungato, si fa Posa Fotografica e, quindi, attraverso la mia intermediazione, Fotografia. Trovo assolutamente interessante seguire questo processo lungo il quale l'Azione si trasforma in Gesto che, a sua volta, diventa Posa” (Manuel Vason, conversazione non pubblicata con l'autrice). Sul lavoro di Vason, e le sue collaborazioni con artisti come Franko B, Ron Athey, La Ribot, si veda l'articolo pubblicato dall'autrice su Digicult: G. Tonucci, *Manuel Vason. Performing with the camera* in <<http://www.digicult.it/it/digimag/issue-070/manuel-vason-performing-with-the-camera/>>.

¹¹⁹ E' importante sottolineare come nel progetto fotografico di “corpi mutanti”, firmato Lucy&Bart, non viene utilizzata nessuna componente tecnologica, ma i materiali utilizzati vanno da carta, schiuma, legno, palloncini di gomma fino a, come nel caso di *Germination* appunto, segatura e veri e propri germogli d'erba. E' nel lavoro combinato con lo strumento fotografico, in questa meta-finzione che il duo creativo suggerisce nuove possibili forme di presenza corporea. Un lavoro che, sebbene, connotato da un'estetica molto precisa, serve

tro qualcosa di difficilmente riconoscibile, e che a nostra iniziale insaputa ha attivato in sé un processo naturale di mutamento. Dopo pochi giorni, infatti, abbiamo la tappa finale del lavoro, intitolata *Germination Day Eight*: questa seconda figura, catturata nell'immagine di Lucy McRae, è in parte umana, in parte animale e, soprattutto, auto-replicante. Sulla sua superficie (pelle?), infatti, innaffiata durante tutte le giornate precedenti, è cresciuto a densità e viscosità diverse una sorta di prato, che vive e respira in simbiosi con la persona nascosta al suo interno.¹²⁰

C'è qualcosa di primitivo e curioso nella visione di un corpo umano deformato attraverso elementi naturali come può essere l'erba di un prato; l'idea di bellezza, nelle loro foto, intende allontanarsi quanto più possibile da un qualsivoglia ideale precostituito, lavorando in maniera sotterranea sulle conseguenti modalità di formazione del giudizio estetico. Lucy e Bart, nella loro collaborazione, ribadiscono costantemente il loro interesse verso quell'universo post-umano, non per forza robotizzato o macchinino come postulato negli anni Novanta, che si avvicina maggiormente a una dimensione organico-naturale, dove sono piuttosto le contaminazioni e le integrazioni protesiche low-tech a perfezionare l'essere umano.

I.2.2.4 L'INVOLUCRO ORGANICO

Nello studio delle interazioni tra corpo e nuovi materiali, nell'ottica di fornire nuovi strumenti da integrare sia al campo della moda che dell'arte, Lucy and Bart non sono gli unici ricercatori a muoversi in tale direzione, ma si sta attuando una sorta di rivoluzione silenziosa di nuovi designers, che lavorando con materiali e tecnologie "viventi", stanno ripensando il nostro corpo nella sua relazione con il mondo circostante. Questa nuova generazione, più vicina alla categoria dei ricercatori scientifici che a quella degli stilisti, indagano i meccanismi della natura per arrivare a delle soluzioni tecni-

per lo più d'ispirazione ai rispettivi lavori autonomi (e sicuramente più complessi anche da un punto di vista realizzativo) di Lucy McRae e Bart Hess.

¹²⁰ Cfr. S. Seymour, *Functional Aesthetics. Visions in fashionable technology*, Springer-Verlag, Wien, 2010, p. 130.

che innovative da sfruttare poi nell'architettura, nel design industriale, nella moda e nella fotografia. Come novelli artigiani di una nuova realtà da mettere in atto tra il naturale e l'artificiale, si avvicinano alla natura cercando di imitarne i *modus operandi* e rielaborarne le dinamiche, spesso collaborando con scienziati specializzati nella biologia sintetica per riprogrammare artificialmente organismi viventi. Pensiamo, quindi, alla possibilità di creare degli involucri organici, che non solo re-definiscono la forma del corpo umano, ma che mutano in quanto creati da componenti organiche vive.

E' il caso della ricerca condotta da Suzanne Lee¹²¹, fondatrice di Biocouture, il primo studio di consulenza di design su "materiali organici vivi", per il quale da anni realizza dei prototipi di vestiti organici fabbricati in laboratorio. Ha iniziato la sua ricerca investigando i materiali biologici sostenibili, per poi lavorare alla creazione vera e propria di nuovi tessuti organici; ciò ha condotto alla nascita della cellulosa batterica, un tessuto dall'aspetto simile alla pelle, ma interamente vegetale. I vestiti, per questa ragione, vengono letteralmente *coltivati* a partire da colonie batteriche nutrite con lievito e zucchero, fino a che il tessuto che ne deriva risulta una sorta di seconda epidermide organica dalle svariate possibilità. Gli indumenti vanno dalle giacche alle maglie, per arrivare, recentemente, alla realizzazione di prototipi di vere e proprie scarpe. Come viene riportato sul sito del progetto, il punto di partenza è una visione contemporanea e attenta sulle possibilità di utilizzo delle tecnologie più all'avanguardia:

Stiamo entrando in una nuova Epoca dei Materiali. Essa è guidata dalla creatività, dalla sostenibilità e dalla responsabilità ambientale. Stiamo iniziando a costruire materiali utilizzando sistemi viventi. *Biofabrication*, originariamente una definizione biomedica, oggi immagina un mondo di costruzione di materiali dove i futuri prodotti di consumo sono disegnati e sviluppati sfruttando organismi biologici. Questo è un nuovo paradigma di design centrato sulla coltivazioni di materiali con cellule viventi. Organismi come il lievito, i batteri, i funghi, le alghe e le cellule mammiere vengono fermentati, coltivati e progettati per sintetizzare i materiali naturali ma con una nuova funzione e proprietà estetica. Essi condividono un elemento chia-

¹²¹ Si veda Suzanne Lee, *Fashioning the Future: Tomorrow's Wardrobe*, Thames and Hudson, London, 2007.

ve: la vita.¹²²

Queste ricerche, quindi, si muovono sul principio della bio-sostenibilità quale obiettivo primario, verso cui, in un prossimo futuro, canalizzare la produzione di beni di consumo che possano danneggiare o influire il meno possibile sull'ambiente; nel caso specifico, di abiti.

Ribadisce, infatti, Suzanne Lee:



Bio-couture Biker Jacket by Suzanne Lee, 2010.

Ciò che mi attrae maggiormente è l'idea di compostabile (*compost*: prodotto ottenuto dalla degradazione batterica dei rifiuti solidi urbani (rsu) e utilizzato in agricoltura come fertilizzante [Dizionario Garzanti, 1987] Nda). Esso non è solamente biodegradabile, è compostabile. Significa che può essere buttato via esattamente come quotidianamente si fa con gli scarti vegetali.¹²³

¹²² Dal sito <http://www.biofabricate.com>.

¹²³ Suzanne Lee, *Microbes are "the factories of the future"* in <http://www.dezeen.com/2014/02/12/movie-biocouture-microbes-clothing-wearable-futures/>

In una convinzione al limite del fantascientifico, la ricercatrice dichiara, inoltre, che in futuro i materiali stessi degli abiti possano essere formati di organismi viventi in grado di lavorare in simbiosi con il corpo per nutrirlo e monitorarne eventuali segnali di malattia. Intanto la sua ricerca continua attraverso l'uso di batteri innocui per dare forma a nano-fibre di cellulosa da utilizzare come materiali simil-tessili. Una volta cresciuti, questi tessuti possono essere lavorati e tagliati per ottenere il capo d'abbigliamento desiderato, e colorati e stampati come qualsiasi altro tessuto.¹²⁴

Nella stessa direzione si muove il *Micro 'be' Project*, dell'artista australiana Donna Franklyn, in collaborazione con il biotecnologo Gary Class, i quali investigano i processi di biosintesi e microbiologia per arrivare a nuove tecnologie tessili e nuove modalità di realizzazione degli abiti. Anche in questo caso, nell'idea di un'evoluzione e ibridazione del corpo umano, il punto di partenza è diametralmente opposto alle visioni della filosofia post-human di prima generazione. L'approccio di questa nuova corrente è (ri)sostituire la macchina inanimata con forme organiche, nella creazione, in questo caso specifico, di tessili: un punto di vista che è appunto contrario al classico concetto di cibernetico, poiché alla volontà di sostituire l'essere vivente con una presenza artificiale sempre più sofisticata, si lavora, attraverso lo sviluppo costante delle biotecnologie, verso forme di mutazione/evoluzione interamente biologiche.

Un'evoluzione, dunque, che si prospetta più che con una sostituzione dell'organismo vivente, in una sua implementazione attraverso gli sviluppi scientifici nel lavoro con i batteri; più che con una sua sparizione a favore di figure robotiche, verso una sua ibridazione con la tecnologia, in forme assolutamente eco-sostenibili e invisibili.

BioAlley¹²⁵, il gruppo di ricerca a cui fanno capo Franklyn e Class, si prefissa come obiettivo primario un'indagine dei sistemi artistici cyborg, realizzando macchine che presentino al loro interno sistemi viventi, in grado di crescere e produrre una propria "pelle". Un progetto che si ramifica in di-

: "What attracts me to it is that it's compostable. It's not just biodegradable, it's compostable. So you could throw it away like you would your vegetable peelings".

¹²⁴ Cfr. S. Seymour, *Functional Aesthetics. Visions in fashionable technology*, cit., p. 99.

¹²⁵ Si veda il sito ufficiale <http://www.bioalloy.org>.

versi settori, da quello più prettamente bio-tecnologico, a quello performativo (con il performer artist S.Chandrasekaran), a quello del “tessile”. Il sistema di ibridazione intrinseco nella parola Cyborg (organismo cibernetico), come ormai rientrato a far parte della cultura di massa, combina il naturale con l’artificiale. Ciò che il lavoro del gruppo apporta come nuovo, è l’idea per la quale l’artificiale inteso come sistema robotico non venga più osannato come nuovo *golem* di inizio millennio, ma venga ridotto a supporto di un nuovo organismo vivente più orientato allo scambio con l’ambiente circostante che a un rapporto chiuso con la macchina.

Un Cyborg è un organismo capace di autoregolarsi combinando il naturale e l’artificiale in un unico sistema. I Cyborgs non devono essere umani, ma tecnicamente possono essere un qualsiasi organismo/sistema che unisce i risultati dell’evoluzione naturale e dell’artificiale, di ciò che è vivo e dell’inanimato.¹²⁶

Essi, allora, possono essere biocomputer basati su processi organici, come anche esseri viventi con particolari tipi di impianti, e ancora, microbi risultati da esperimenti di bio-ingegneria. L’uso dei batteri, organismi minuscoli e primitivi, sembra dunque convogliare un crescente interesse nel campo delle ricerche cyborg, giocando un ruolo via via predominante. Esattamente come avviene nelle sperimentazioni portate avanti in BioAlloy, i cui membri ricercano l’interazione tra biologico e artificiale esaminando il ruolo attivo dei batteri in sistemi ricreati in laboratorio. E si confrontano, per lo sviluppo del loro lavoro, con la teoria evoluzionistica di Charles Darwin sull’origine della specie attraverso processi di selezione naturale, per metterla poi a confronto con la Simbiogenesi - una successiva teoria che, alla base dell’evoluzione, ritiene ci possa essere la fusione di due o più organismi in grado di garantirsi la sopravvivenza attraverso una serie di “nuove alleanze” (molte delle quali fatali), da cui si possa originare un nuovo organismo.

Il materiale creato nel lavoro Micro’be’projet è un involucro organico

¹²⁶ C. H. Gray, *Cyborg citizen*, Routledge, New York, 2002.

“A Cyborg is a self-regulating organism that combines the natural and artificial together in one system. Cyborgs do not have to be human, for any organism/system that mixes the evolved and the made, the living and the inanimate, is technically a Cyborg.” (Traduzione di chi scrive).

composto da un tessuto che segue un proprio processo di fermentazione, caratterizzato dall'odore del vino e dalla consistenza del fango (quando bagnato), per poi divenire una specie di seconda pelle, quando asciutto, grazie a un tipo di cellulosa simile al cotone. Il materiale, composto da tali microfibre di cellulosa, risulta molto delicato e la sua colorazione dipenda dal tipo di vino usato.¹²⁷ Questi particolari tessuti organici producono le loro proprie strutture e colorazioni, provvedendo un'alternativa concettuale e *eco-friendly* alla normale industria manifatturiera. Negli anni sono stati proposti ormai diversi modelli di vestiti creati attraverso questo sistema, a cominciare dalla prima "Spirit Awassi Collection", che doveva fornire per prima l'idea della *fashionizzazione* di tali materiali e donare una prima immagine del tessuto sul corpo.

Le foto ufficiali di presentazione degli abiti narrano l'evoluzione di questi nuovi indumenti, con un richiamo estetico alla preistoria per enfatizzare la loro origine organica in un ambiente dove sembrano trionfare gli elementi fondamentali quali la terra, il fuoco, l'acqua e il vento. La collezione si costituisce principalmente di abiti, di lunghezza media senza maniche e con girocollo pressoché informe; top monospalla e gonna, che richiamano senza uno stile primitivo e selvaggio.

La seconda collezione, intitolata *The E-Vellum Series*, si rifà al concetto antico di "vello" quale involucro, mantello di pelliccia d'animale o carta, aveva l'arcaico significato di trasmettere la conoscenza di generazione in generazione, attraverso le scritture e i disegni che su di esso venivano incisi. Nel lavoro di Franklyn e Class il vello diventa una fonte di informazioni biologiche ed organiche, dalle sembianze di un minabito, interamente relazionato all'ambiente da cui proviene è in grado di conservarne le proprietà e allo stesso tempo di ricalcare l'identità (nell'accezione di forma morfologi-

¹²⁷ Il procedimento di colorazione con il vino su oggetti di moda, è stato brevettato anche in Italia da un giovane designer di borse e accessori in pelle, il fiorentino Tommaso Cecchi de' Rossi. Sua, infatti, da diversi anni l'idea di produrre accessori esclusivi che seguono un processo artigianale di pigmentazione nel vino. Tommaso Cecchi de' Rossi è un giovane creativo cresciuto nel Pistoiese e laureato in Agraria, che produce le sue creazioni di alta moda, le quali, grazie alla loro tintura nelle vinacce - gli scarti del vino- custodiscono in sé l'anima più profonda dei vigneti toscani. Linee pulite, geometriche e contemporanee che incontrano, come visto anche in queste pagine, il desiderio sempre crescente a livello internazionale di un prodotto eco-compatibile. Si veda il sito del marchio Cecchi de' Rossi www.cecchiderossi.com e l'articolo sul suo lavoro redatto da chi scrive su Wall Street International: G. Tonucci, *Le borse-sculture di Tommaso Cecchi De' Rossi*, Gennaio 2014, <http://wsimag.com/it/moda/6045-le-borse-sculture-di-tommaso-cecchi-de-rossi>.

ca) di chi lo indossa. Oltre che dalla fermentazione del vino, il materiale “Micro ‘be’”, viene successivamente prodotto anche da diverse tipologie di birra.

Esposti in occasione della mostra *Skin to Skin. A dialogue between art and fashion*, questi abiti sembrano rispondere perfettamente al tentativo di creare un collegamento concreto tra la moda e le questioni di identità, consumo ed estetica. Negli abiti di *The E-Vellum Series* la resa estetica dell’uso del vino dona al tessuto un’apparenza visiva simile alla carne, o alla consistenza di organi interni, donando un’illusione che gioca su binomi di interno/esterno, umano/animale, cibo/carne, che incuriosisce e disgusta allo stesso tempo, ma sicuramente non lascia indifferenti.¹²⁸



Abito della collezione *The E-Vellum Series*, by Micro‘be’projet, 2008.

In questa nostra panoramica sul corpo mutato, questi ultimi esempi sui nuovi materiali organici da utilizzare come tessuti per la creazione di abiti, puntualizza la questione su come oggi l’indumento non si limiti a essere un

¹²⁸ Lia McKnight, curatrice della mostra *Skin to Skin. A dialogue between art and fashion*, Fremantle WA, Australia, 2008.

veicolo di costrutti identitari e sociali, ma attraverso di esso è possibile una ricontestualizzazione dell'essere umano nell'ambiente. L'idea di abito come mezzo per la trasmissione di informazioni, che estende le funzionalità della pelle, come era stata teorizzata da McLuhan nel 1964, acquista oggi un valore aggiuntivo, "alla lettera". Attraverso gli esperimenti di Suzanne Lee e Donna Franklyn, l'abito acquisisce caratteristiche molto simili a quelle della pelle, divenendo una sorta di seconda membrana viva nella quale il corpo umano può avvolgersi. Andando oltre il tradizionale rapporto tra soggetto e abito, questi involucri organici ci permettono di capire più profondamente la natura dei processi batterici, svelando una nuova forma di presenza, mostrando il processo di creazione e mutazione.

L'ESTETICA DELLE FORME

FORMA II : L'ABITO

II.0 SECONDA INTRODUZIONE TEMATICA

Dopo aver parlato della forma in relazione al corpo e a una nuova concezione della corporeità vista attraverso esempi divenuti ormai pietre miliari nella storia dell'arte contemporanea (Marey, Schlemmer); e aver visto come l'idea di un corpo mutante, ibridato con altre presenze organiche e/o artificiali sia divenuta ormai l'obiettivo di molta ricerca a cavallo tra arte, moda e tecnologia; in questo capitolo ci soffermeremo più in particolare sull'idea di *forma-abito*. In particolare partiremo dalla forma architettonica del costume (nella sua doppia valenza di costume-di-scena e abito di moda), come diretta conseguenza degli esempi visti sopra, e quale ponte tra il corpo e lo spazio ad esso circostante.

L'architettura, quale arte e sapere che per primo indaga le relazioni tra esterno e interno, le possibilità di stabilirne i punti di contatto e di scambio, di intervenire in spazi, luoghi, oggetti sia da un punto di vista scientifico e matematico, ma prima ancor attraverso l'estetica; proprio l'architettura, dicevamo, si fa alleata di un' arte contemporanea che tende ad ampliare i suoi orizzonti cercando nuovi legami con la realtà circostante e con il corpo come strumento di base per dialogare con essa.

Dal nostro punto vista, allora, un abito creato secondo principi e processi di creazione architettonici è un abito che vede il corpo come un punto di partenza, e le sue componenti (tessuti, materiali sintetici e, come abbiamo visto, organici) come possibilità di creare nuove forme di interazione tra la figura umana e un *environment* in corsa verso il futuro.

Allo stesso tempo, però, l'abito sta trovando nuovi spazi vitali e nuove modalità di re-azione anche attraverso un altro prezioso alleato, quale la tecnologia. Attraverso collaborazioni sempre più frequenti con scienziati, biologi, informatici e ingegneri, la moda sta ampliando il proprio campo di ricerca e sviluppo, una volta dominio esclusivo di sarti e modellisti. Dalla nicchia esclusiva dei designer di ricerca a quelli che sono ormai i grandi nomi della moda mondiale, il ricorso al laboratorio piuttosto che alla sartoria tradizionale sembra non essere soltanto un trend passeggero; quanto, invece, una seria presa di coscienza rispetto al fatto che se l'abito è quanto di

più vicino al nostro corpo, e il nostro corpo è quanto di primario abbiamo per interagire con il reale (virtuale o fisico, che sia), allora ciò che ci “rives-te” deve essere all’altezza di permettere una tale interazione tra dentro e fu-ori, contingente e distante, virtuale o tangibile. Per questo sarà doveroso fermarci a indagare queste relazioni, considerando quali sono le forme che un abito può assumere quando a quest’ultimo possiamo attribuire l’appellativo di *abito performativo*.

Presenza essenzialmente dipendente da un corpo che la indossa o presenza autonoma e dotata di una propria capacità auto-comunicativa? Il mondo della moda, ad oggi sembra proporre la seconda opzione come sempre più plausibile; non più dominio di film di fantascienza ma realtà che si fa sempre più preponderante, dove l’abito - o il costume, nell’ambiente teatrale e coreografico - diviene una forma se non indipendente dal corpo, in ogni modo sempre più attiva, presente e viva. Sono molti, come vedremo gli sviluppi e gli utilizzi che un tale pensiero sul costume ha apportato sulla scena contemporanea. Vestiti fatti di luce, abiti che conservano la memoria fisica e psicologica di chi vi interagisce, che sono comandati attraverso sistemi remoti o programmati per rispondere a certe modificazioni termiche, corporali, percettive o climatiche.

Vediamo quindi l’abito nella sua forma performativa, i suoi sviluppi lun-go il secolo scorso, fino alle più recenti sperimentazioni artistiche, cominci-ando nel considerarla in quello che è l’ambiente performativo per eccellen-za, la scena teatrale.

II.1 L'ABITO COME FORMA ARCHITETTONICA

La ricerca compiuta da Rudolf Laban, abbiamo visto, è stata uno dei tasselli fondamentali verso la concezione di una corporeità nuova, che ha sì ispirato coreografi e danzatori, ma che ha avuto importanti ripercussioni in altri ambiti di dominio estetico e non solo. Nel teorizzare la sua idea sulle due tipologie spaziali, uno spazio esterno alla persona (cioè l'ambiente circostante) e quello immediatamente intorno ad essa (cioè lo spazio personale) ha aperto la strada a una moltitudine di re-interpretazioni sulla possibilità di concepire lo spazio del corpo e la sua relazione con la realtà. Il fascino di poter legare l'idea di costruzione dello spazio anche e soprattutto attraverso la realizzazione di un movimento, è un concetto che viene ripreso e rielaborato oggi attraverso diverse forme.

Pensiamo, infatti, a un caso simbolo circa l'interazione tra corpo e tecnologie sul principio di costruzione dello spazio, ovvero il lavoro del coreografo americano William Forsythe¹, e in particolare la sua proposta di creazione spaziale resa visibile in *Improvisation Technologies*: un centinaio di brevi lezioni/ dimostrazioni video, riuniti in un cd-rom, attraverso cui il coreografo illustra i principi chiave del suo lavoro di composizione motoria. Questo progetto nasce nel 1999 come strumento didattico che il coreografo realizza in collaborazione con lo ZKM di Karlsruhe, nell'ottica di fornire uno strumento utile per capire (danzatori, in primis) le possibilità di costruzione del movimento fisico, libero da forme pre-fissate, e spronando, dunque, a ri-

¹ Forsythe (New York, 1949), coreografo americano ormai trapiantato in Europa e per ventisei anni alla guida del Ballett Frankfurt (dal 1984 al 2004), è oggi a capo dell'ensemble indipendente The Forsythe Company e oramai riconosciuto, in maniera unanime, come una delle figure con più rilievo nel panorama della danza internazionale.

Ciò che lo differenzia particolarmente è il fatto di essere riuscito nel tempo a conciliare efficacemente la sua carica istituzionale di coreografo di una delle compagnie di maggior riferimento tedesco con una costante ricerca sul linguaggio motorio, nel tentativo, riuscito, di scongiurare una stasi artistica e una conseguente ripetizione di formule già sufficientemente esplorate. (Si veda E. Vaccarino, *Altre scene, altre danze*, Einaudi Editore, Torino, 1991).

cercare una propria dimensione spaziale sulla quale comporre.² Come Forsythe stesso ribadì fin dalla prima presentazione di *Improvisation*:

Queste procedure dovrebbero essere prese in considerazione come strumenti per [stimolare] una mente vivace, non come leggi date o un modello coreografico prefissato. La cosa più importante è che un danzatore alleni la propria curiosità [...] e queste procedure, la metodologia di Bill in generale, sono utili nella misura in cui tendono a sollecitare un personale estro creativo. [...] Molte scuole (e compagnie) promuovono un'aderenza dogmatica a una forma particolare, che non permette al danzatore di considerare il vasto numero di stati e organizzazioni che il corpo umano ha da offrire.³

La costruzione dello spazio viene resa visibile attraverso la visualizzazione grafica dei vettori spaziali di movimento, aggiunti in post-produzione come linee rette o tratteggiate, che Forsythe sembra disegnare attraverso il proprio movimento, creando volumi e geometrie che respirano con lui, e che a lui forniscono nuovi spunti creativi per fluire nell'azione successiva. Geometrie digitali che allo stesso tempo, sembra vivano di vita propria, andando oltre le perimetrie tracciate dal corpo per seguire, invece, le linee virtuali su cui potenzialmente può "allungarsi" e dirigersi il movimento. La sofisticazione crescente del design ipertestuale e interattivo di tali materiali grafici, sonori e testuali permette, quindi, una documentazione sempre più

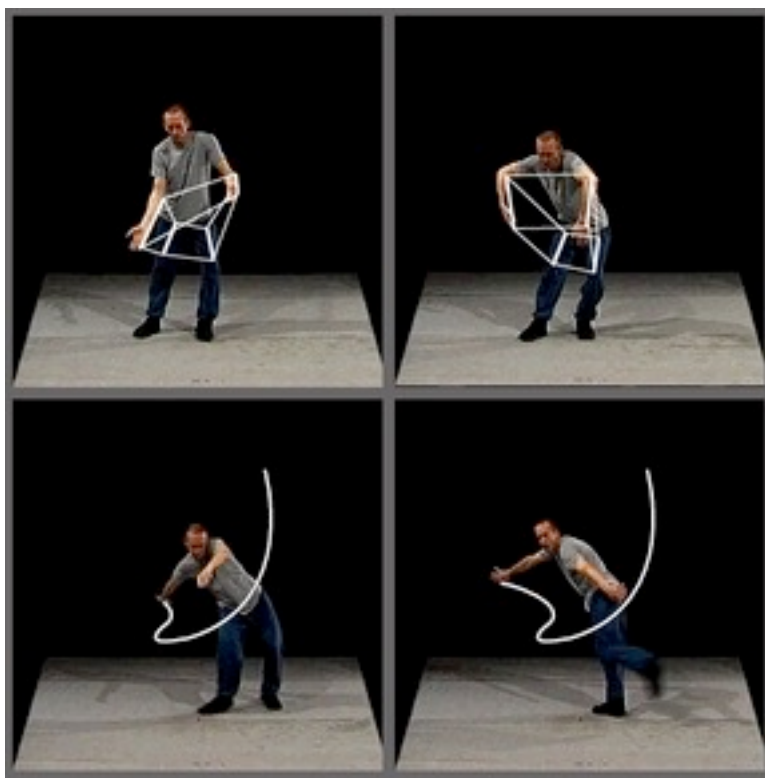
² Per la realizzare *Improvisation Technologies*, si avvale della collaborazione con il designer digitale Paul Kaiser (già collaboratore di lavori in mixing reality con Merce Cunningham e Bob Wilson). Quando Forsythe propose per la prima volta a Kaiser il progetto, questi aveva da poco finito un simile lavoro di archiviazione per Bob Wilson, e accettò di realizzare un primo prototipo (1993-'94) che nella prima parte documentava il finale del balletto di Forsythe, *The Loss of Small Details*; e nella seconda parte, c'erano alcune spiegazioni del coreografo stesso riguardo alcuni principi fondamentali della sua concezione della danza e del movimento. Fu nel 1994 che venne realizzata la prima vera versione su hard disk di *Improvisation Technnology*, sempre presso il nuovo ZKM lab-Institute for visual media. E' invece del 1999 la ripubblicazione del lavoro in cd-rom, con il titolo *Improvisation Technnology - A Tool for the Analytical Dance Eye*, e con alcune modifiche rispetto al precedente: i capitoli principali furono ridotti da sei a quattro, mentre venne completamente omissso il documentario sulla performance a favore di improvvisazioni dimostrative di quattro membri del Frankfurt Ballet (Christine Bürkle, Noah D. Gelber, Thomas McManus e Cristal Pite) e un *solo* di Forsyhte, ripreso da Thomas Lovell Balogh.

Cfr. W. Forsythe, *Improvisation Technnology - A Tool for the Analytical Dance Eye*, ZKM, Karlsruhe, 1999, pp. 10-14.

³ D. Caspersen, *The company at work how they train, rehearse, and invent. The methodologies of William Forsythe*, in "Ballettanz – Forsythe. Bill's Universe" das Jahrbuch 2004, Berlin, Friedrich Verlagsgesellschaft, pp. 26-28 (trad. di chi scrive).

completa dei processi coreografici, fino poco tempo fa impensabile.⁴ Queste linee bianche che seguono gli input di Forsythe, insieme agli altri espedienti digitali presenti in *Improvisation*, permettono di delineare le sequenze di movimento e le figure immaginative che il corpo del danzatore è in grado di creare.

Una tale resa visiva dei tragitti motori ci permette di riconoscere, inoltre, i tre punti chiave della poetica del movimento di Forsythe: linea, spazio e



William Forsythe in frames del video *Improvisation Technologies* (1999).

volume, attraverso i quali si può lavorare su quell'idea di corporeità esplosa, che verte sulla dimensione virtuale del movimento, piuttosto che per componenti formali chiusi. Da sempre ciò che il coreografo di Frankfurt porta avanti nei suoi lavori, e che è riuscito, se vogliamo, a schematizzare in questo connubio con le tecnologie digitali in *Improvisation Technologies*, è un «profondo processo di esplorazione del corpo danzante»⁵; di scoperta delle possibilità che questo corpo ha di agire nello spazio, o meglio di costruire uno spazio attorno a sé, la cui consapevolezza permette uno slittamento rea-

⁴ Cfr. J. Birringer, *Contemporary Performance/Technology*, in "Theatre Journal", 51.4, 1999, pp. 361-381.

⁵ E. Casini Ropa, *Di Laban oggi. Riflessioni sulle teorie labaniane*, in AA.VV., *Forsythe. Ieri oggi domani*, Reggio Emilia, Edizioni del Teatro Valli di Reggio Emilia, 2003, p. 114.

le dei limiti della propria immaginazione e fantasia coreografica. Lo storico teatrale tedesco Gerald Siegmund propone di considerare le composizioni di Forsythe come “zone” in cui può accadere l’evento. La zona non è architettonicamente strutturata a priori, non è occupata rigidamente da idee predefinite, ma è una dimensione aperta a continue nuove soluzioni, ispirazioni e trovate: «uno spazio per scoprire possibilità che non sarebbero state considerate precedentemente»⁶.

Linee, spazi e volumi attraverso cui realizzare una corporeità nuova sono tematiche attorno alle quali anche il mondo della moda sembra interessarsi particolarmente; una ricerca verso cui si rivolgono le creazioni di stilisti come Hussein Chalayan e Issey Miyake, che hanno indagato e continuano a lavorare su un nuovo rapporto tra corpo e spazio, grazie a un uso innovativo dei materiali, e a un’integrazione, in fase di costruzione e presentazione, delle nuove tecnologie.



Abiti Pleats Please by Issey Miyake.

Non è un caso, allora, che proprio Issey Miyake e William Forsythe abbiano instaurato nel tempo una collaborazione pluriennale, il primo creando i costumi per alcune delle opere del Frankfurt Ballet (per esempio *Eidos/Telos* e *The Second Detail*); il secondo come fonte di ispirazione costan-

⁶ G. Siegmund, *William Forsythe - Denken in Bewegung*, Berlin, Henschel Verlag, 2004.

te attraverso la sua ricerca sul movimento e l'uso del corpo, la sua abilità di unire la grazia e l'eleganza del balletto classico a un'espressione coreografica nuova e a un'estetica assolutamente minimale, consone al mondo creativo di Myiake.⁷

I lavori che li vedono co-partecipanti sono caratterizzati da una raffinata ricerca estetica-visiva, dunque, insieme a un sofisticato impianto neotecnologico e una ricerca sui costumi non come accessori, ma come ulteriore elemento per indagare il movimento e liberarlo da inutili forme stereotipate. La resa scenica dei costumi realizzati da Galloway/Miyake per le coreografie di Forsythe è impressionante: gli abiti seguono la medesima idea di forma mutabile e instabile, in continua trasformazione, di una sagoma modellata attraverso un tessuto che ne mantiene la memoria e ne permette il movimento apparentemente casuale.

⁷ Una curiosità emersa durante la ricerca sulle connessioni tra William Forsythe e Issey Myiake è stato scoprire in questo sodalizio, la presenza di un terzo soggetto, un ulteriore anello di congiunzione tra i lavori dei due artisti, Stephen Galloway.

Nato a Erie, Pennsylvania, Galloway studia danza e comincia a interessarsi alla moda sin da bambino. All'età di diciassette anni riesce a ottenere una borsa di studio per trasferirsi in Europa, dove entra a far parte del Ballet Frankfurt proprio nell'anno in cui William Forsythe ne diveniva primo coreografo. Tra i due nasce uno stretto sodalizio e Stephen Galloway sarà il principale danzatore del corpo di ballo fino al 2004. Contemporaneamente, però, non abbandona la sua passione per la moda, che continua invece a sviluppare creando i costumi sia per alcune coreografie della compagnia stessa, ma anche per altre importanti realtà quali il Paris Opera Ballett e la Scala di Milano. Ma, ancora più importante, per la presente divulgazione, è stato scoprire che il primo ballerino di Forsythe dal 1986 al 2004, fu ingaggiato anche come creative director per la maison di Issey Myiake dal 1993 al 1997.

E', allora, proprio grazie al lavoro di Stephen Galloway per Issey Myiake, che abbiamo i fantastici costumi di *Eidos/Telos* (1995), come la lunga gonna color giallo zafferano indossata dalla figura centrale di Persefone/Dana Carspen, che le ricadeva sui fianchi fino a toccare il suolo, in eleganti drappaggi. Ed è proprio grazie l'elemento scenico/visivo del costume che questo personaggio sembra ricongiungersi con il resto del corpo di ballo: nella seconda parte dello spettacolo, alla semplice e basica combinazione di magliette e calzoncini, si sostituiscono una girandola di lunghe gonne colorate e roteanti. Nella parte finale di *Eidos/Telos*, invece, l'intera compagnia, <<indossando calzamaglie e pantaloncini dai colori pastello, vivaci e brillanti, si muoveva al suono dei propri rumori (battiti di mani, passi ritmati, suoni e versi come singhiozzi e squittii) accompagnati dalla musica elettronicamente amplificata dei tromboni. Quando l'ordine sembrava, allora, irrompere nel disordine, nel caos, Persefone/Caspersen riappariva, spogliandosi della sua gonna e esponendosi nella sua nudità, non più figura minacciosa, ma creatura pronta a una nuova rinascita>>[Cfr. V. Lawson, *Frankfurt Ballett. 'Eidos: Telos'*, in "Ballett Magazine", October 2001, Melbourne, Festival (trad. di chi scrive). Dal sito on line: http://www.ballet.co.uk/magazines/yr_01/nov01/vl_rev_frankfurt_1001.htm].



Abito Pleats Please per The Loss of Small Detail (1991).

E' questo, peraltro, il concetto di base di Pleats Please⁸, la visionaria

⁸ Per Issey Miyake, come per Forsythe, protagonista è il processo creativo, che prende spunto dal suo celebre Pleats Please, la pieghettatura brevettata con la quale lo stilista trasformò il modo di creare abiti e, nel caso specifico, i costumi di scena, in un manifesto d'avanguardia della moda di oggi. Lo stilista giapponese, che da sempre utilizza le tecnologie più avanzate per compiere ricerche di nuovi materiali e tecniche, mescola per le sue creazioni tessuti naturali e sintetici, vari tipi di finissaggio finale, tra cui quello da lui stesso brevettato, il tie-dyeing.

Il maestro della moda giapponese e internazionale ama disegnare sia per l'impatto visivo sia per la funzione a cui i vestiti devono provvedere. Nel caso di Eidos: Telos i costumi dovevano essere molto flessibili e leggerissimi, in modo da non impedire i movimenti ai ballerini, il che rappresentava una bella sfida. Prova superata egregiamente sfruttando le qualità dei nuovi tessuti termoplastici come, ad esempio, il jersey di poliestere cento per cento, un materiale molto fluido, leggero e versatile. Fondamentale, inoltre, il modo in cui il tessuto viene tagliato e fatto scivolare sul corpo, la trasformazione di questo da tessuto bidimensionale, piatto e inanimato, in una forma scultorea in movimento quando è indossato. Cfr. S. E. Braddock e M. O'Mahony, *Techno textiles. Tessuti rivoluzionari per la moda e il design*, Ascontex Editoriale, Milano, 2002.

collezione di moduli – così vengono definiti gli abiti in questione – messa a punto dal maestro giapponese Issey Miyake, che è stata negli anni continuamente aggiornata e perfezionata, unendo forma e funzione in una sintesi leggera, durevole e pratica. Attraverso questa tecnica, i vestiti sposano senza sforzo l'astrazione della linea e, soprattutto, assecondano con grazia e naturalezza ogni movimento senza costringere il corpo in una gabbia innaturale. Inizialmente questi abiti dal plissé permanente furono concepiti proprio per il coreografo William Forsythe e la sua compagnia di danza, come una versione futuribile dei delphos di Mariano Fortuny⁹.

Durante gli anni '80 Miyake stava già esplorando una nuova tipologia di vestito, focalizzando la sua ricerca in particolar modo sulla lavorazione del tessuto in maniera sempre più sofisticata. Utilizzando per la maggior parte materiali naturali, creò design dalle forme semplici e ampie dai volumi elastici e sui quali il corpo poteva modellare la propria figura. Miyake, quindi, partì da un presupposto opposto a quello della maggior parte dei creatori: non l'idea di un corpo a cui il vestito dov'esse assegnare una forma prestabilita, una silhouette statica alla quale la persona può o non può corrispondere. Quanto, invece, la volontà per cui sia il corpo stesso a plasmare l'abito, che ne ridefinisca ad ogni movimento la presenza e l'essenza stessa, attraverso il gioco di pieghe e volumi.

⁹ Il paragone tra Issey Miyake e Mariano Fortuny si riscontra su diversi aspetti; all'inizio del Novecento il maestro spagnolo, trapiantato a Parigi, lavorò sull'idea, all'epoca dissacrante, che l'abito, al di là del vezzo femminile dell'epoca precedente o dello strumento igienizzante futurista, fosse una pura espressione artistica. Le sue creazioni erano la teatrale descrizione di un determinato tipo di donna, sospesa tra le tragedie wagneriane, per le quali realizzò le scene a La Scala di Milano, e l'incarnazione nelle iconiche personalità della Marchesa Luisa Casati, Eleonora Duse, Anna Pavlova o Isadora Duncan.

Ma soprattutto, è a Fortuny che si ricollega l'ideazione della plissettatura, con il relativo brevetto nel 1909. Una tecnica avveniristica che ritroviamo nel capolavoro couture Delphos. Una lunga tunica cilindrica ed essenziale, con maniche corte, stretta in vita da una cordicella, caratterizzata da una fitta plissettatura. Un modello ispirato all'antica Grecia, caratterizzato da tinte vegetali, con ricorrenti motivi in oro ottenuti attraverso stampe serigrafiche alla gelatina. Alle sue vesti si accompagnavano sopra-tuniche, veli in garza di seta o mantelle caratterizzate da un impressionante uso del colore, della stampa e del decoro. Perline in vetro di Murano, trame rinascimentali o damasche e frange si abbinavano a incantevoli tocchi di blu, indaco, rosso corallo o verde smeraldo, dagli effetti spesso dégradé. Cromie uniche nel loro genere, di origine minerale, ispirate alla pittura, altra passione dell'artista.

E' proprio questa ricerca sul tessuto, sulle tecniche di plissettatura e colorazione; questo connubio tra abiti scenici e drammatiche rappresentazioni; e inoltre, un'ispirazione giapponese che trapela dalle stampe e la ricchezza delle stoffe, che ci permette di vedere un fil rouge tra i capolavori realizzati da Fortuny con le altrettanto geniali creazioni del maestro giapponese. [Cfr. Sara Pizzi, Mariano Fortuny, in "Encyclo", Vogue Italia]

Unendo magistralmente tecniche tradizionali giapponesi e tecnologie all'avanguardia, ha centrato la sua ricerca decennale proprio su un'idea dell'abito che potesse permettere in primo luogo una libertà e un'apertura verso nuovi orizzonti della corporeità femminile, sviluppando sempre nuovi processi di realizzazione e materiali. Fu così che quando William Forsythe chiese a Issey Miyake di realizzare i costumi di *The Loss of Small Detail* per il Frankfurt Ballet (debutterato nel 1991), lo stilista ebbe l'idea di realizzare vestiti caratterizzati da pieghe in grado di seguire letteralmente il movimento dei danzatori, usando un innovativo materiale estremamente leggero e introducendo, quindi, quella nuova tecnica divenuta poi il suo marchio di fabbrica, di "pieghettatura dei costumi".

I tradizionali costumi plissettati erano realizzati da tessuti già pieghettati, che poi venivano tagliati e cuciti in singoli abiti. Nel caso dei costumi realizzati per *The Loss of Small Detail* un enorme pezzo di stoffa veniva prima ritagliato e cucito nella forma desiderata, e quindi schiacciata in due strati di carta washi (tradizionale carta giapponese fatta a mano) e inserita in una pressa a caldo. Diversamente dai suoi predecessori, le pieghe create si rimanevano, allora, in maniera permanente nella "memoria" del tessuto senza bisogno di venire ri-pieghettata successivamente.¹⁰

Come vediamo, quindi, la relazione tra i due artisti Forsythe e Miyake si tocca diversi livelli della creazione artistica, in ultimo vertendo proprio su questo sottile piano della persistenza della memoria. Forsythe lo sviluppa, dapprima, attraverso un discorso coreografico che da un lato conserva alcuni dei tratti del balletto classico, per ri-trasfigurarli in un linguaggio nuovo, dove il movimento viene atomizzato e lo spazio diventa contenitore aperto alle interazioni tra i vettori virtuali che lo compongono; e, successivamente, considerando la possibilità di una memoria digitale di questi: visualizzati attraverso il mezzo multimediale in *Improvisation Technologies*, trasmessi e utilizzati in uno scambio coreografico in *Eidos/Telos*¹¹.

¹⁰ Sul lavoro di Issey Miyake si veda la bibliografia seguente: Martin Holborn, *ISSEY MIYAKE*, Taschen, Cologne, 1995; [Hervé Chandès](#) and [Raymond Meier](#) (edited by), *ISSEY MIYAKE MAKING THINGS*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 1998; Bonnie English, *Japanese Fashion Designers. The Work and Influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo*, Berg Publishers, 2011; Midori Kitamura, *PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKE*, Taschen, Cologne, 2012.

¹¹ In *Eidos: Telos* Forsythe crea, infatti, un alfabeto di 130 movimenti, per cui a ogni lettera corrisponde un'azione che il danzatore deve compiere. Egli struttura quattro combi-

Per Myiake, invece, la persistenza della memoria riguarda, come abbiamo visto, una memoria dell'abito, o meglio la memoria che l'abito ha del corpo in movimento. Per questo il suo interesse nel lavoro con i danzatori, come coloro che al meglio possono testimoniare questo connubio tra creazione sartoriale e creazione motoria. L'uso della pieghettatura secondo direzioni verticali, orizzontali e zig-zag, da origine a svariati effetti e forme architettoniche dei costumi e, secondo lo stilista stesso, "Pleats give birth to the texture and shape all at the same time"¹².

Continuando questa nostra iniziale panoramica sulla costruzione spaziale del corpo attraverso il costume/abito, vogliamo qui citare un altro caso interessante, seppur diametralmente opposto a quanto visto finora, che ci arriva dalle passerelle di qualche anno fa. Nelle presentazioni degli stilisti Victor & Rolf, famosi da sempre per la teatralità delle loro opere, possiamo rintracciare spesso un lavoro che parte proprio dall'idea di rendere visibile la costruzione dello spazio, o meglio, dello "spazio personale" in relazione all'abito. In particolare in due collezioni, *Bedtime Story* (2005) e *The Fashion Show* (a/i 2008 - 2009) i designer olandesi sovvertono il punto di vista spaziale dello spettatore, proponendo una realizzazione sicuramente scenografica del costume che presenta attraverso particolari escamotages, la relazione tra corpo e spazio ad esso relativo. Nel caso della collezione *Bedtime Story*, infatti, fanno sfilare le modelle ognuna con un cuscino posizionato e attaccato dietro al proprio capo, e sparpagliandone i capelli sullo stesso,

nazioni di balletto caratterizzate da una particolare enfasi sui movimenti oppositori. I danzatori associano queste combinazioni con le lettere dell'alfabeto per produrre dei brevi fraseggi, ibridazioni che successivamente andavano a comporre frasi più lunghe, basate su una sorta di contrappunto algoritmico, sviluppato da Forsythe stesso. Per questo balletto venne concepito dunque un sistema coreografico interattivo, il "Binary Ballistic Ballet", realizzato da Michael Saup/Supreme Particles (gruppo tedesco, specializzato in performance elettroniche). L'ensemble del Frankfurt Ballet ebbe la possibilità di sperimentare un sistema di danza basato su un particolare alfabeto digitale (e qui, ancora il richiamo alla notazione Labaniana del movimento) il quale veniva poi trasformato tridimensionalmente in movimento. La prima parte dello spettacolo incorporava, dunque, un computer che prendeva le parole da un database, modificava il loro colore, la loro forma e il loro movimento, e le proiettava su dei monitor, visibili unicamente dai danzatori.

Questi potevano compiere variazioni rispetto alla coreografia stabilita per reagire e rispondere a queste informazioni dettate dai monitor, creando una nuova danza modellata sugli stimoli nascosti all'occhio dello spettatore. In questa prima sezione dello spettacolo, sei danzatori si muovevano seguendo il ritmo di un metronomo, una sorta di orologio digitale e rispondevano alla musica prodotta da un violinista sul palco. Nella seconda parte, sia i grafici che i danzatori erano visibili al pubblico, e il computer fungeva da "creatura Interattiva" che reagiva ai suoni con una complessa interpolazione geometrica di forme.

¹² [B.](#) English, *Japanese Fashion Designers*, cit., p. 11.

creano così un effetto ottico di visione orizzontale, accentuato da vestiti e dai cappotti che, all'altezza di collo e spalle, sembrano trasformarsi in soffici piumoni foderati di preziose lenzuola, per donare l'impressione di vedere sfilare le donne ancora dentro i propri letti. Un sovvertimento dei piani visivi, che provvede a offrire a chi guarda una "visione frontale" e in movimento, su ciò che normalmente richiede una statica "visione dall'alto". Tutto ciò è, inoltre, accompagnato da un'atmosfera soffusa e sognante, sulle note al pianoforte della musicista Tori Amos.¹³



Viktor & Rolf, *Bedtime Story*, 2005.

¹³ [E. Sean Bailey](#) and Erandi de Silva (edited by), *Free. Architecture on the Loose*, Bi Publications, New York, 2014.

Nel secondo caso, invece, si passa a una proposta dello spazio in una maniera, potremmo dire, meta-teatrale.

Con l'intenzione di rappresentare un "personal fashion show" all'interno di un vero fashion show, gli stilisti fanno sfilare ogni modella come all'interno di uno show auto-sufficiente, agganciando ognuna di esse a una struttura composta di barre e luci direzionale verso l'interno - e quindi verso il corpo della ragazza, "imprigionandola" all'interno del vestito che vede alcuni lembi sollevati e attaccati all'impalcatura verticale, in modo da donare l'impressione di un sipario, da cui appare il volto e il busto della mannequin.

Queste architetture auto-portanti e movibili sono pensate per essere veri e propri singoli spazi celebrativi, contendo al loro interno tutti gli elementi utili alla spettacolarizzazione del che sia il corpo che il vestito, la musica che le accompagna e le luci.¹⁴ Si viene a creare lungo la passerella, allora, una moltiplicazione dei piani spaziali, con un ribaltamento del concetto di interno ed esterno, e dimensioni visive, uditive e percettive che si accavallano e si mescolano tra loro, in questa sfilata che sembra, inoltre, porre l'accento sul concetto di corpo-oggetto, trasformando ogni modella in una sorta di bambola artificiale posta all'interno di questo personale *total-environment*, celebrativo sì, ma al tempo stesso claustrofobico e impossibile da evadere.

E' interessante vedere, quindi, come la questione spaziale negli ultimi anni sia stata rielaborata in campo teatrale/coreografico, così come in quello di moda.

Le installazioni performative, la frammentazione dello spazio attraverso le tecnologie multimediali, la concezione di scenografie virtuali, si sono sviluppate contemporaneamente tanto per la creazione di opere teatrali, quanto nella presentazione delle collezioni degli stilisti. Il punto d'unione, allora, che utilizzeremo per analizzare queste estetiche parallele è, dunque, l'abito/costume quale elemento architettonico che ha permesso al corpo, in ambito scenico e quotidiano, di trovare nuove forme di relazione con lo spazio a lui circostante.

¹⁴ J. Clark, Looking at looking at dress, in J. [Brand](#) and J. [Teunissen](#) (edited by), Fashion and Imagination. About Clothes and Art, ArtEZ Press, The Netherlands, 2009, p. 188.



Viktor & Rolf, Fashion Show, A/I 2008-2009.

II.1.1 FORMA ARCHITETTONICA NEL COSTUME DI SCENA

II.1.1.1 LUCE E VOLUMI

La collaborazione tra Issey Myiake e William Forsythe non è l'unico caso di connubio artistico tra fashion designers e registi/coreografi. Gianni Versace, ad esempio, fece della suo amore per il teatro, un impegno conti-

nuo caratterizzato da una libertà totale di inventiva in collaborazioni con Maurice Béjart, Roland Petit, John Cox, William Forsythe e Twyla Tharp. In due occasioni realizza i costumi per i lavori scenici del regista americano Bob Wilson¹⁵ in cui raggiunge vertici creativi entrati nella storia del teatro: velluto, taffetas e crêpe de chine di seta, organza, raso, cordoni di fili di seta, con un chiaro omaggio a Elsa Schiaparelli e a Roberto Capucci, per quanto riguarda la Salomè di Johann Strauss. Intreccio di combinazioni cromatiche e libertà informali delle linee, abiti e copricapi sculture con segni grafici arditi, netti, ispirati alle invenzioni di Mirò, invece, nella messa in scena del Doktor Faustus di Giacomo Manzoni.¹⁶

Lo stesso Bob Wilson, nel 1996, invece, realizzò uno spettacolo interamente dedicato a un altro stilista italiano celebrato in tutto il mondo, Giorgio Armani;¹⁷ per poi firmare, qualche anno dopo, all'inizio del 2000, una nuova retrospettiva, sempre su Armani, inizialmente concepita per il Solomon R. Guggenheim Museum di New York e presentata successivamente alla Triennale di Milano.¹⁸ Un suggestivo allestimento ideato da Wilson, che

¹⁵ La prima collaborazione risale al 1977, per la messa in scena alla Scala della Salomè di Johann Strauss con i costumi di Gianni Versace; [e](#), successivamente nel 1989 per l'allestimento di Bob Wilson del Doktor Faustus di Giacomo Manzoni, sempre con i costumi firmati Versace. Ha scritto Wilson in uno dei tanti volumi Versace: "Negli anni in cui abbiamo lavorato insieme artisticamente, Gianni e io siamo diventati cari amici: Il suo gusto impeccabile è palese nel lavoro, ma non lo abbandona mai neppure nella vita privata".

¹⁶ I costumi realizzati da Gianni Versace per tali opere furono esposti in occasione della mostra Il Teatro alla Moda. Costume di scena - Grandi Stilisti, [allestita](#) negli spazi del Museo della Fondazione Roma, dal 5 novembre al 5 dicembre 2010. La mostra [riunì](#) per la prima volta le creazioni dei più grandi stilisti italiani per il Teatro, l'Opera e la Danza: cento costumi originali, insieme a bozzetti, figurini e a rari documentari video dei relativi spettacoli. A cura di Massimiliano Capella, la mostra raccoglie le creazioni di alcuni [tra i più](#) importanti stilisti italiani, quali Gianni Versace, Roberto Capucci, Emanuel Ungaro, Fendi, Missoni, Giorgio Armani, Antonio Marras, Romeo Gigli, Alberta Ferretti, Valentino, Enrico Coveri.

¹⁷ Ciò avvenne in occasione del venticinquesimo anniversario di Pitti Uomo - Moda maschile, a Firenze, negli spazi della Stazione Leopolda. G.A. Story racconta la vita e l'opera di Giorgio Armani in 4000 metri quadri di spazio espositivo, dieci sezioni, una folla di ballerini, mimi e indossatori; installazioni video, foreste di betulle, labirinti di alloro, due palcoscenici, musiche per vento violino e sega elettrica, o per onda di mare, tromba e elicottero, e ovviamente montagne di vestiti. (Cfr. N. Aspesi, Bob Wilson: Io e Armani artisti in cerca di purezza, [in](#) Archivio > la Repubblica.it > 21.06.1996, <<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1996/06/21/bob-wilson-io-armani-artisti-in-cerca.html>>)

¹⁸ "Questa successiva retrospettiva destinata a celebrare la carriera di uno dei massimi protagonisti della moda mondiale, fu presentata presso La Triennale di Milano nel 2006. [L'](#)esposizione, organizzata con il patrocinio del Comune, e curata da Germano Celant, giunse a Milano completamente rivista e ampliata, dopo le molte tappe internazionali del viaggio cominciato a New York oltre sei anni prima. Anche in quest'occasione, il progetto dell'allestimento, affidato a Bob Wilson, si sviluppa su due interi piani della prestigiosa sede milanese, offrendo una prospettiva tematica della carriera di Giorgio Armani, a cui è sta-

attraverso la sua estetica ricca e al contempo minimale, fatto di luce, musica e suggestioni formali di grande intensità, trova il modo per comunicare al meglio l'arte sartoriale di colui a cui, dall'altra parte, è stato riconosciuto il merito di aver radicalmente modificato le regole della moda contemporanea e di aver creato una visione senza tempo del vestire moderno. Uno scambio tra moda e scena teatrale che Bob Wilson riconosce come importante celebrazione della vicinanza tra questi due mondi.

Perché la moda è un' importante espressione dell' immagine contemporanea, perché in scena un vestito ha lo stesso valore visivo di una sedia, (oggetto prezioso cui l' artista ha dedicato qualche anno fa una mostra), lo stesso significato di un testo, la stessa importanza di un suono, dà la stessa emozione di un gesto: può esprimere velocità e lentezza, dare un senso allo spazio e al tempo: tutti temi che fanno parte della mia storia espressiva.¹⁹

Un valore quello attribuito al costume che nelle opere di Bob Wilson viene costantemente messo in primo piano grazie soprattutto al lavoro di costumisti d'eccezione al suo fianco, prima fra tutti l'italiana Frida Parmeggiani²⁰. Sua collaboratrice per molti degli spettacoli d'opera, la Parmeggiani ha sicuramente segnato in maniera distintiva l'estetica degli spettacoli di Wilson stesso. Dopo aver realizzato, infatti, spettacoli rivoluzionari come *Deafman's glance* (1970) e *Einstein on the Beach* (prima messa in scena nel 1976), riconosciuti come sue capolavori indiscussi ma in cui l'elemento costumistico non aveva ancora quel valore e spessore che si aggiudicherà in seguito, Wilson comincerà a metà anni Ottanta a dedicarsi anche alla ripresa di opere del panorama classico lirico; sarà con esse, allora, che comincerà a

to riconosciuto il merito di aver radicalmente modificato le regole della moda contemporanea e di aver creato una visione senza tempo del vestire moderno. Nell'affascinante allestimento, fatto di luce, musica e suggestioni formali di grande intensità, trova spazio una ricchissima selezione di documenti, a cominciare dagli oltre seicento abiti, ma anche schizzi originali e registrazioni audio e video.” (Cfr. Stile senza tempo in “StileArte.it”, 1 marzo 2007 < <http://www.stilearte.it/stile-senza-tempo/> >).

¹⁹ Bob Wilson in N. Aspesi, *Bob Wilson: Io e Armani artisti in cerca di purezza*, cit.

²⁰ Nata a Murano, Frida Parmeggiani ha lavorato nelle principali sedi liriche e teatrali europee. Collaboratrice di Rainer Werner Fassbinder ad Amburgo, ha firmato i costumi di Samuel Beckett (a Berlino), di Lohengrin (a Bayreuth), della Tetralogia a Monaco. Particolarmente significativo è il sodalizio artistico che la lega a Robert Wilson: insieme hanno lavorato in *Quartet*, ne *Le martyre de San Sébastien*, in *The forest*, in *Black rider* di Tom Waits, in *Krankheit*, *Tod* (a Berlino), in *Parsifal*, in *Madame Butterfly* ed in *Alice in Wonderland* ([ad Amburgo](#)).

sviluppare un lavoro in parallelo con la presenza del costume quale elemento scenico architettonico in grado di reggere la ricerca sulle luci che caratterizza il lavoro del regista. La collaborazione con Frida Parmeggiani comincia nel '91 per lo spettacolo *The Black Rider : The Casting of the Magic Bullets*, un musical grottesco che vede la partecipazione drammaturgica di William Barroughs e le musiche di Tom Waits, coniugando allusioni cinematografiche, giochi marionettistici di attori e composizione visiva, attraverso una forte struttura drammaturgica.

I costumi realizzati in questa occasione sembrano essere fatti di carta (in verità un particolare tipo di plastica) dall'effetto stropicciato e leggero. I co-



Un frame dalla *Madame Butterfly* di Bob Wilson, Opera Paris, 2006

lori, invece, sono colori pieni, che scandiscono geometrici blocchi tonali: ogni personaggio diventa un'icona visuale su cui make up, postura e movenze si amalgamano per donare allo spettatore una visione complessiva.

In una scena all'apparenza fragile e evanescente, dove la luce dei neon crea diversi livelli di profondità, i corpi degli attori si muovono attraverso ampie gonne di cartapesta, in un quadro onirico dove la loro presenza appare, per contrasto, scultorea e piena. Frida Parmeggiani sceglie panciotti e sellini nei colori del viola, blu, grigio, nero e rosso, per rievocare la tipica palette di colori dello spettacolo drammatico del XIX secolo. Il registro cambia invece nel momento finale, quando ognuno degli attori indossa co-

stumi di color bianco, sorta di uniformi che li trasforma in fantasmi dai colori sfumati, che lentamente spariscono a loro volta nella scatola nera del teatro.²¹

Nei successivi spettacoli d'opera, Bob Wilson trasferisce quelli che sono i caratteri principali del suo teatro, attraverso messe in scena marcate da una temporalità sottile, statica e contemplativa; in cui la percezione delle immagini, e quindi della luce, acquisisce un ruolo predominante. Ed è proprio su questi tratti che Frida Parmeggiani realizza i suoi costumi scultorei e minimali, come nel caso di *Madame Butterfly* (1993): sontuosi e ampi, dai colori densi, che ricadano sul suolo con quell'imponenza che ricorda la pienezza dei volumi masacceschi. Gonne ampie ma non ingombranti, sagome definite e statuarie, eleganza e raffinatezza delle linee: questi i tratti dei costumi realizzati per l'occasione e in grado di rispondere alle esigenze di una scena che vuole confrontarsi sia con la tradizione, sia con un'estetica contemporanea e contaminata da culture diverse. Stagliati contro una scena per lo più vuota, che si compone di tagli di luce e poco più, i piani dell'azione così come i costumi sembrano essere connotati da superfici levigate, luminose e assolutamente omogenee, la luce diviene una forma dinamica che si evolve e si adatta al flusso narrativo dell'opera e, sempre attraverso la luce, i costumi acquisiscono di volta in volta un maggior o minor spessore che di riflesso ridonano al personaggio che li indossa. Come descrive, nella sua testimonianza sul lavoro sulle luci per *Madame Butterfly*, Rui De Matos Machado:

La luce diviene improvvisamente rossa quando il bonzo si avventa furiosamente sul palco per aggredire Cio-Cio-San, colpevole dell'aver ripudiato la propria famiglia; prende, invece, una reale sfumatura poetica di blu intenso, quando il bambino in tutta la sua fragilità, cammina sul palco... L'interazione tra la luce e i protagonisti è una delle caratteristiche principali dell'estetica di Wilson: c'è una continuità tra le diverse componenti della produzione, ossia, il libretto, la musica, la direzione attoriale, la luce.²²

²¹ Cfr. [Anne Marie Welsh](#), 'Bullets' ably blends visuals with music, in [The San Diego Union Tribune](#), May 2, 2006.

²² Rui De Matos Machado, The lighting for *Madama Butterfly*. A production, a memory, Interviewed by Simon Hatab, in *Opera Paris Magazine* < <https://www.operadeparis.fr/en/magazine/the-lighting-for-madama-butterfly> > : "It turns red when the bonze storms furiously on stage to reproach Cio-Cio-San for having repudiated her fam-

Una *Butterfly*, dunque, presentata su un set quanto più minimale possibile con un lavoro estetico che si muove perfettamente su una scala di colori mono-tonale per quanto riguarda i costumi, nell'intenzione dichiarata di mettere in risalto principalmente l'elemento musicale. I costumi sono confezionati riprendendo la linea dei kimono tradizionali per quanto riguarda i personaggi maschili e caratterizzati da drappaggi che lasciano le spalle scoperte per le figure femminili. Per entrambi uomini e donne, gli abiti vertono sui colori del bianco, nero o grigio, con accenni talvolta di marrone e giallo pallido per alcune scene. Questa orchestrazione di colori/luci/tagli crea agli occhi dello spettatore una sorprendente visuale che gioca con la natura angolare dei vestiti, così come con la pelle dei busti nudi dei personaggi secondari. Sui costumi realizzati dalla Parmeggini si focalizza il cinquanta per cento dell'attenzione scenografica, essendo la scena un'ambiente privo di ulteriori elementi scenografici, con pochi cambi durante il corso dell'opera, se non per passaggi da tonalità di luci più calde, inizialmente, a un trionfo di luci blu, nella parte finale, che creano così un ambiente più rarefatto e onirico.²³ L'estetica di questa produzione è fortemente ispirata ai ritmi visivi e gestuali della danza *Butoh*, ai suoi movimenti essenziali e lenti, al forte espressionismo della gestualità che lo caratterizza, e al tempo stesso, di elevata poesia. Un richiamo alla tradizione coreografica giapponese che si avverte anche nella composizione visiva che i costumi costruiscono nella visione d'insieme, nella rigidità e precisione dei volumi che inglobano il corpo e al tempo stesso lo svelano con giochi di trasparenze e tagli; ma anche attraverso i torsi scoperti e le spalle e le braccia nude della protagonista. Tensione e poesia di luci e ombre, di volumi pieni e purezza di linee che tagliano il quadro scenico, di pieghe e colori che si succedono, nello sgretolarsi della vicenda operistica, in un trionfo dell'elemento musicale.

ily; it takes on a truly poetic shade of deep blue when the child, in all its fragility, walks on stage... This interaction between the lighting and the characters is one of the characteristics of Wilson's aesthetic: there is a continuity between the different components of the production, namely, the libretto, the music, the direction of the actors, the lighting..." (traduzione di chi scrive).

²³ Cfr. M. D. Caprario, *Madama Butterfly at the Los Angeles Dorothy Chandler Pavilion*, in *Splash Magazine*, 2006.



Dana Soviero interpreta Madame Butterfly, Opera Paris, 2006.

II.1.1.2 GEOMETRIE E DIREZIONI

In questo percorso intrapreso alla ricerca di quei momenti in cui la creazione scenica ha incrociato l'inventiva e il genio di coloro che stanno reinventando il concetto di abito negli ultimi anni, gli esempi si rincorrono, spesso mescolandosi nella confusione contemporanea di cosa si possa ancora considerare "scena", come luogo insito alla dimensione del reale ma al contempo separato dalla realtà stessa; spazio delimitato e specifico in cui far accadere la rappresentazione intesa come possibilità del presente; e cosa sia, invece, da considerarsi reale, inteso come non-rappresentazione, ma sfera in cui la quotidianità dell'esistenza ha luogo. In una società dove l'immagine e l'apparato visuale/virtuale ha preso il sopravvento la creazione per la scena o fuori di essa si confonde in una sovrapposizioni di piani tra realtà e finzione.

Arte performativa e moda, dunque, intersecate l'un l'altra in una ricerca che mira all'esplorazione di nuove possibilità di presenza della figura umana, sul palcoscenico da un lato, sui binari della vita quotidiana, dall'altro. Sperimentare sul palcoscenico diventa la possibilità da parte di taluni stilisti di forzare la mano verso quelle direzioni estetiche che tratteggiano i loro lavori ma che (per le invalicabili regole del commercio) devono rimanere dentro forme riconosciute e "indossabili". L'occasione della rappresentazione scenica, superata da tempo la questione della finzione, si propone per i designer di moda, dunque, come momento di indagine libera sulla moltiplicazione delle possibilità di presenza che un corpo può assumere, e che si manifestano attraverso una corporeità ibridata con le luci, le tecnologie, gli elementi scenografici e, per l'appunto, i costumi.

Lavorare per dei costumi "di scena" permette, dunque, di liberarsi dalla pressione che l'ambiente della moda pone rispetto al "vendibile" (concetto legato all'"indossabile" di cui sopra), per dare la possibilità invece di concentrarsi sulle possibilità che un abito riesca a interferire con l'estetica stessa della messa in scena. Cosa che abbiamo visto proprio poco sopra per i lavori di Wilson/Parmeggiani, ma che è riscontrabile in diversi altri esempi. Prendiamo il caso del giovane stilista britannico Gareth Pugh, classe 1981. Fin dai suoi esordi le sue creazioni hanno attirato l'interesse internazionale

per il loro carattere teatrale e provocatorio, consacrando in breve tempo come uno degli stilisti più all'avanguardia degli ultimi anni. Nato a Sunderland, un anonimo porto industriale nei pressi di Durham, si è formato dapprima al Sunderland College in Sociologia dell'arte, per poi frequentare la prestigiosa scuola di moda Central Saint Martin (fucina dei maggiori talenti stilistici degli ultimi decenni), e presentare la sua prima collezione nel 2003.²⁴

I suoi abiti fin da subito si caratterizzano per uno stile severo e gotico, spesso giocando sulla contrapposizione di stilemi opposti, a partire dall'uso preminente del bianco e del nero; per basarsi poi sulla dialettica tra femminile e maschile, buono e cattivo, giusto e sbagliato. I materiali prediletti spaziano da PVC rigonfiato, perspex e latex, attraverso i quali Pugh costruisce una visione futuristica e rivoluzionaria del fashion.²⁵ Visione che si arricchisce di riferimenti al mondo dell'industrial e dell'avant-garde, attraverso forme che hanno un che di grottesco ma al tempo stesso restituiscono al meglio la purezza delle linee e la precisione di forme geometriche che scompongono il corpo e lo esaltano come presenza celata. Possiamo trovare riferimenti, in molte delle sue creazioni, a due grandi icone del mondo dello spettacolo: da una parte Klaus Nomi (1944 - 1983), il cantante tedesco contraltista di musica Synthpop, famoso per le sue indubbie capacità vocali quanto per il suo look d'ispirazione cubista: le sue esibizioni erano caratterizzate da scenografie di stampo espressionista, che vertevano su forti contrasti tonali, e a cui faceva da controparte il suo volto truccato di bianco (come una maschera kabuki) in contrasto con le labbra marcate di nero, corredato da un abbigliamento e pettinature cubiste, che divennero ben presto il suo tratto distintivo e celebrato. La seconda è l'iconica figura, emblema degli anni '80, Leigh Bowery (1961 - 1994), che fece del travestitismo un mo-

²⁴ Dopo il diploma diventa assistente di Rick Owens e successivamente per la famosa maison di pellicce [Révillon](#). Nel 2005 viene notato dai talent scout di Fashion East durante il suo debutto alla Alternative FashionWeek del club Kashpoint e l'anno successivo ha luogo a Londra il suo primo show: da qui in poi si susseguono una sfilata dietro l'altra, cavalcando l'onda del successo da lui stesso innalzata durante la London Fashion Week del 2006. Inoltre lavora come stylist per Channel 4 e le riviste I-D e Self Service. Dopodiché arriva la proposta da [La](#) Copenhagen Furs per disegnare pellicce. Nel 2011 lavora, come progetto collaterale, ad una collezione make up per il marchio [MAC](#).

²⁵ Cfr. H. Davies, *British Fashion Designers*, Laurence King Publishing Ltd, London, 2009, p. 92.

vimento post-moderno, con la sua abilità nel sovvertire ogni aspetto della questione gender con estrema eleganza, giocando con i costumi e i materiali come una seconda pelle, in grado di trasformare il corpo in molteplici forme.²⁶

Come per Bowery, così per Gareth Pugh la scelta del latex, del vinile e della stoffa laminata, serve per destrutturare la figura quotidiana e “normale” del corpo, per trovare geometrie azzardate dentro le quali racchiuderlo e quindi, mutarlo. Nella sua prima vera e propria collezione del 2006, Gareth Pugh sfodera fin da subito il carattere unico ed eccentrico delle sue creazioni, facendo sfilare una carosello di figure a metà tra il carnevalesco e il lugubre, con le loro facce dipinte, i capelli appuntiti e volumi esagerati che ne deformano le proporzioni. Come la giornalista di Vogue scriverà, subito dopo aver assistita a quella che ella stessa definisce una parade piuttosto che una sfilata,



Gareth Pugh, Spring/Summer collection 2007.

²⁶ Dal catalogo dell'esposizione, *Alterité, Je est un auteur*, dal 5 giugno al 15 settembre 2013, Espace Culturel Louis Vuitton, Paris.

egli è semplicemente l'ultimo tassello di una lunga tradizione di moda-come-performance-art che risale ad Alexander McQueen, John Galiano, and Vivienne Westwood fino alla cultura anni Ottanta di Leigh Bowery.²⁷

Sicuramente questa affinità con un'estetica più teatrale, che prettamente fashion, nel lavoro di Gareth Pugh si deve anche alla sua lunga formazione come danzatore. Una passione che lui stesso ha più volte dichiarato nelle sue interviste e che lo ha portato nel 2012 a collaborare con quello che ad oggi risulta essere il più acclamato dei coreografi britannici, Wayne McGregor.²⁸ Questi, a capo della sua Wayne McGregor/Random Dance Company, e primo coreografo per il corpo di ballo della Royal Opera House (dal 2006), ha affermato negli anni un nuovo stile nella danza, attraverso cui ri-stabilisce i concetti fondamentali di corpo/tempo/spazio come dimensioni nuove; questi tre concetti, che sia da soli che attraverso la loro relazione reciproca, sorreggono la nostra umana esperienza del mondo - costruendo e definendo la nostra comprensione di ciò che costituisce il reale -²⁹ costituiscono per McGregor la base su cui lavorare per raggiungere un tipo di movimento che gioca su velocità e frammentazione dello stesso. In cui il corpo appare scomposto, seguendo freneticamente vettori direzionali che non lasciano spazio a una costruzione coreografica lineare, quanto a un fluire di gesti ed energie nello spazio.

²⁷ Sarah Mover, Gareth Pugh. Fall 2006 ready-to-wear, in Vogue International <www.vogue.com/fashion-shows/fall-2006-ready-to-wear/gareth-pugh> : “ He’s merely the latest addition to a long tradition of fashion-as-performance-art that stretches back through Alexander McQueen, John Galiano, and Vivienne Westwood to the eighties club culture of Leigh Bowery.” (traduzione di chi scrive).

²⁸ Oggi quarantenne, presenta una lunga e variegata carriera alle spalle, che l’ha visto danzatore lui stesso, fondatore nel 1992 della Random Company (oggi Wayne McGregor/Random Dance Company e compagnia stabile al Sadler’s Wells di Londra), coreografo residente del Royal Ballet di Londra, e responsabile di innumerevoli altri incarichi, che l’hanno portato a essere uno degli artisti più apprezzati della danza a livello mondiale. Altri importanti momenti della carriera di Wayne McGregor esulano anche dalla cornice stessa della scena, portandolo più volte a confrontarsi con linguaggi differenti che hanno contribuito a plasmare - e confermato - la poliedricità dell’artista e la carica innovativa presente in tutto il suo operato. Coreografo ‘prestato’ al cinema (ha curato i movimenti coreografici del quarto episodio della saga cinematografica di Harry Potter, Il calice di fuoco) al musical (per le coreografie di Woman in White di Andrew Lloyd Webber), ai musei (installazioni site specific alla Hayward Gallery e al Centre Pompidou), nonché all’opera lirica (coreografia e regia del Dido and Aeneas di Purcell alla Scala di Milano), McGregor da quasi un ventennio ha infatti promosso un’avanguardistica ricerca sul corpo e il movimento.

²⁹ Cfr. G. Carver, C. Beardon (edited by), New Visions in Performance. The impact of digital technologies, Taylor & Francis, 2001 p. 41.

Le coreografie di Wayne McGregor si sostengono su un forte e articolato vocabolario di movimento, che negli anni si è arricchito dell'uso della tecnologia come vero e proprio nuovo strumento di lavoro, combinata alla passione del coreografo per la cyber culture, e facendone il punto di partenza per molte delle sue coreografie.³⁰ Ed è proprio l'uso di nuovi strumenti tecnologici che ha portato McGregor a concentrarsi sui diversi livelli di percezione su cui sviluppare la costruzione del movimento, a partire dai corpi dei danzatori sul palco, fino alla percezione di questi corpi/presenze da parte dello spettatore stesso.

Wayne McGregor, come danzatore prima e coreografo ora, ha esteso il suo interesse all'universo delle nuove tecnologie, alla scienza e, in particolare, ai modi attraverso cui l'essere umano, il danzatore nello specifico, riesce - attraverso particolari strumenti oggi a disposizione e una maggiore cognizione di sé - ad allargare i confini del proprio reale conosciuto e spostare i limiti delle sue possibilità di azione.

Le sue esplorazioni coreografiche della tecnologia sono tentativi per scoprire o provocare nuovi sentieri percettivi, che sfidano il pubblico a riconfigurare la propria comprensione del corpo, del tempo e dello spazio, estendendo la localizzazione di questi concetti in territori extra-umani.³¹

³⁰Tra i numerosissimi lavori realizzati da Wayne McGregor, ricordiamo di seguito quelli a nostro avviso più significativo:

- AtaXia (2003), coreografia che nasce in seguito alla partecipazione del coreografo al progetto condotto da Scott De Lahunta "Choreography and Cognition", avviato per investigare come i collegamenti neuronali, i sistemi sensoriali, motori e cognitivi sono coinvolti nella pratica coreografica.
- Entity (2008), lavoro che continua ad associare la compagnia a progetti interdisciplinari tra arte e scienza (ufficialmente consolidati sotto il nome di R-Research). Anche per Entity, infatti, il lavoro è basato sulla ricerca svolta insieme a un team di psicologi, neuroscienziati, linguisti e ingegneri informatici riguardo la relazione tra il cervello e il corpo in movimento. Il progetto Entity si focalizza inizialmente sulla realizzazione di "agenti coreografici autonomi", usando cioè degli algoritmi di Intelligenza Artificiale (AI) e sviluppando un particolare software capace di "pensare" per conto proprio, aiutando danzatori e coreografo a ripensare in maniera sempre innovativa ciò che il corpo è intrinsecamente capace di compiere. Questa avanguardistica ricerca sul movimento si sposa con una scenografia, realizzata dal designer Patrick Burnier, che si compone di tre pannelli che ingabbiano lo spazio dell'azione e sui quali vengono mostrati i video digitali dell'artista visivo Ravi Deepres
- FAR (2009), ispirato sia dalla sua ricerca nelle scienze cognitive così come dal storia dell'Illuminismo secondo Roy Porter, *Flesh in the Age of Reason* (di cui Far è l'acronimo) e caratterizzato da uno spettacolare impianto scenografico e luminoso a cura di Lucy Carter e le musiche del musicista contemporaneo Ben Frost, alternate a brani sinfonici di Vivaldi.

³¹ Cfr. G. Carver, C. Beardon (edited by), *New Visions in Performance*, cit. (trad. di chi scrive).

Questa indagine sulle relazioni tra il funzionamento del cervello e la composizione del movimento – grazie anche al supporto delle tecnologie – porta a una struttura coreografica aperta e fondata su un principio di disarticolazione del corpo che si esprime attraverso

una scrittura calligrafica che richiede delle gambe d'acciaio per supportare un bacino e delle braccia che, invece, sono scomponibili. Ancora una volta si tratta di una decostruzione totale del corpo e del movimento, di un andamento sincopato del gesto, disarticolato ma fluido: una fluidità nervosa ma controllata.³²

Indagando i meccanismi cognitivi e fisiologici grazie ai quali si produce il movimento, McGregor elabora una modalità compositiva che deflagra il corpo, attraverso un'esplorazione delle sue traiettorie nello spazio. Nel momento stesso in cui il corpo in questione compie un movimento, quello stesso viene come smontato dal danzatore stesso, che segue, così, una traiettoria inaspettata.

Stessa cosa accade nelle creazioni di Gareth Pugh, nelle quali le linee e i volumi dei materiali (come il pvc gonfiato, ad esempio) alterano le traiettorie del corpo; le geometrie delle forme nascondono la naturale linea del corpo creando una trasfigurazione della presenza in qualcosa a metà tra un essere umano e un essere artificiale. Quelli che Pugh realizza sono abiti che trascendono la figura femminile, ne storpiano ed esaltano al limite il potenziale: cingendola, costringendola, allungandola, accorciandola, tagliandola e gonfiandola. La percezione del corpo che li indossa è estremamente vincolata, costretta a un movimento artificioso, sperimentale, per adeguarsi a una nuova fisicità. Sono visioni che prendono forma in presenze ricoperte di sfere, cubi e trapezi, o riempite d'aria, tra il gioco e la sperimentazione più estrema, in una dialettica di bianchi e neri che donano nitidezza alle forme ma allo stesso tempo confondono la percezione di chi guarda con effetti optical. Ed è proprio il lavoro sulla percezione, dunque, il tema che attraversa, più o meno consapevolmente, tutto l'ultimo secolo sia nei territori dell'arte,

³²E. Pitozzi, La cognizione del gesto. La composizione secondo Wayne McGregor, in *Digicult* <<http://www.digicult.it/it/digimag/issue-065/the-cognition-of-gesture-composition-by-wayne-mcgregor/>>

performativa, visiva, sonora, e non ultimo nel campo della moda, di cui Gareth Pugh, in primis, si avvale costantemente nelle presentazioni delle sue collezioni (spesso scegliendo la forma del video d'arte piuttosto che la classica sfilata in passerella).

Per Carbon Life, lo spettacolo coreografato da Wayne McGregor e che vede la collaborazione di Mark Ronson per la musica e Gareth Pugh per i costumi, la tecnologico appare come un elemento in filigrana, qualcosa che rientra nell'estetica dei rispettivi artisti ma che nel caso specifico si declina piuttosto come una tecnologia delle forme e della percezione.

Carbon Life è uno spettacolo breve (circa 35 minuti) presentato all'interno della stessa serata insieme ad altri due brani coreografici di altrettanti autori. Fonda la sua forza e intensità esplicitamente sulla efficacia di queste collaborazioni tra grandi nomi della danza, della musica e della moda, capaci di portare ognuno con sé un enorme universo artistico che in questo caso magicamente si amalgama in perfetta sintonia con quello degli altri.

E' la prima volta che Wayne Mc Gregor si appoggia a uno stilista vero e proprio per la realizzazione dei costumi di un suo spettacolo, così come è la prima volta per Gareth Pugh (nonostante la teatralità delle sue sfilate) di realizzare veri e propri costumi di scena. Ma è proprio la particolare ricerca che Pugh compie personalmente sulla forma e i materiali per i suoi abiti, ad avvicinarlo alla riflessione di McGregor sulla figura umana.³³ Fu proprio il coreografo, ammirando fin dai suoi esordi il lavoro di Gareth Pugh, a coinvolgerlo in questo progetto, non solo per la creazione dei costumi ma anche per il design di scena. Un punto importante che sottolinea, quindi, la correlazione tra abito e scenografia, specialmente in un environment (quello della scena contemporanea) in cui questi due elementi hanno il potere di direzionare l'estetica di un'opera, incidendo in primis sul corpo del danzatore; per Gareth Pugh, inoltre, un'opportunità di sperimentare in maniera totalmente li-

³³ Parte delle riflessioni e delle analisi qui di seguito svolte da chi scrive si basano su un'intervista che ebbi modo di fare a Wayne Mc Gregor, nell'aprile 2012 a Londra, proprio in occasione della premier di Carbon Life presso la Royal Opera House a Covent Garden. In tale occasione l'intervista rivolta al coreografo verteva sull'idea di un lexicon della danza secondo Wayne McGregor, toccando così determinati punti, quali l'Architettura della Composizione, il Rapporto con il Balletto, l'Importanza delle Collaborazioni, il Costume, il Suono e la Presenza. Per l'intervista integrale si veda:

G. Tonucci, Il lessico della danza: intervista a Wayne McGregor su "Carbon Life", in Digicult, giugno 2012 <www.digicult.it/it/news/lexicon-for-dancing-an-interview-to-wayne-mcgregor-on-carbon-life>.

bera e svincolata da quelle logiche dell'indossabile, che determinano o meno la "sopravvivenza" nel campo della moda.

Proprio il concetto di indossabile, anzi, viene qui spinto fino ai limiti del possibile, con la realizzazione di costumi che alterano le forme - del corpo,



Eric Underwood and Edward Watson in Wayne McGregor's *Carbon Life*. © Dave Morgan.

così come del movimento - ma devono pur sempre lasciar un margine di libertà all'espressione coreografica. Il modo attraverso cui Gareth Pugh distrugge i parametri quotidiani del corpo o lo spinge verso una continua sfida nel reinventare se stesso, corre in parallelo con i dettami coreografici di Wayne McGregor, con la sua tendenza nell'andare oltre una forma chiusa e finita del corpo per trovare nuove direzioni di ripensare e ricostruire la presenza on-stage. In *Carbon Life* lo stilista crea così dei costumi che richiamano alla memoria lo stile della Bauhaus, più precisamente proprio quelle figurine del Balletto Triadico che abbiamo esaminato nel primo capitolo dello scritto presente, in quel modo artificioso e geometrico di scomporre la figura umana. Niente di più in sintonia con quanto dichiara Wayne McGregor, allora, il quale dice di essere in un certo modo,

ossessionato dalla Bauhaus, così come dal Ballet Mécanique. La tradizione della Bauhaus era visibile nei lavori di Schlemmer grazie alla creazione di

una danza di linee, strisce o triangoli. Quella stessa estetica che Gareth Pugh propone oggi, in chiave contemporanea.³⁴

Lo stilista, infatti, parte proprio dall'idea di come realizzare una versione contemporanea di questa ricerca sulle geometrie e il movimento coreografico, sicuramente avvantaggiato dall'esser stato danzatore lui stesso, per molti anni. Lasciandosi, dunque, ispirare da quello che è il titolo stesso dell'opera, da questo riferimento a una "vita minerale", da questo ossimoro tra vivente e non vivente, egli trasforma il corpo dei danzatori in un elemento roccioso, "carbonizzato", grafite e diamante insieme. Una forma prismatica, sfaccettata e innaturale, che si muove nello spazio inventando nuove possibilità di movimento; creando così una partitura di silhouettes dalle strutture angolate, che incedono sulla scena al ritmo di una musica incalzante.

Una danza astratta, che si compone su una colonna sonora di nove canzoni pop suonate direttamente dal vivo da un gruppo straordinario di musicisti tra cui Boy George, Hero Fisher and Alison Mosshart, ed espressa dai danzatori di formazione classica del Royal Ballet. Questo lavoro converge insieme stili e background differenti, che si reinventano e si ri-amalgama: in primo piano la scelta di far lavorare un coreografo di stampo contemporaneo con i ballerini della più alta istituzione classica inglese.

Una scelta che si risolve seguendo quella che è la concezione di McGregor di riprendere gli stilemi propri del balletto classico per farli "esplodere" in un'estetica della fluidità, caratterizzata da velocità e frammentazione, utilizzando le peculiarità proprie di quei corpi marcati negli anni da un determinato uso del corpo di impostazione tradizionale. In questo modo, come è lo stesso coreografo a confermare, attraverso un processo di dialogo e apertura reciproca si viene a creare un nuovo vocabolario dei gesti, per tracciare una danza ibrida e in continua mutazione.

Lo spettacolo si apre con diciotto ballerini che irrompono sul palcoscenico vestiti in costumi molto semplici, color carne e illuminati da leggeri bagliori. E' durante il susseguirsi degli assolo, dei duetti e dei momenti di ensemble che i danzatori cominciano ad accumulare progressivamente strati di costume, parti geometriche che a poco a poco finiscono per ricoprirli inte-

³⁴ Wayne McGregor in intervista esclusiva per Digicult in G. Tonucci, *Il lessico della danza: intervista a Wayne McGregor su "Carbon Life"*, cit.

ramente come sculture in movimento e in costante mutazione. Gareth Pugh ha scelto di assemblare pezzo per pezzo le sue presenze inumane, una trasformazione graduale che cambia a seconda delle figure maschili e quelle femminili.

Nei costumi maschili, infatti, le gambe sono coperte da una sorta di armatura angolare fino al ginocchio, ovvero la parte esatta dove il danzatore tende normalmente a porre la maggior parte del proprio peso: in questo modo si provoca una contrapposizione tra la tendenza del movimento classico verso una leggerezza e un'estetica dell'etereo, con un costume che dall'altra parte risulta ingombrante e materico. Lo stilista combina in questo modo tratti convenzionali del costume classico con il suo design dal tratto scultoreo e dark: le scarpette diventano, allora, specie di stivaletti squadri e pesanti, su cui i danzatori sembrano appoggiarsi sfidando la gravità piuttosto che librarvici con disinvoltura. Pugh e McGregor si ritrovano, quindi, a lavorare insieme a uno spostamento del peso, e quindi del punto di equilibrio, dei danzatori; così come a una visualizzazione dell'estensione degli arti oltre i limiti fisici del corpo; e, infine, a rendere quanto più possibile innaturali queste figure coprendone interamente i volti con delle maschere triangolari e oblunghe. L'obiettivo è quello, allora, di proporre un lavoro che gioca sui punti di caduta, sulle impossibilità di una libertà di movimento e sulla disarmonia di gesti e forme, come nuova possibilità di guardare al reale. Il corpo impossibilitato diviene un mezzo per approcciarsi in modo diverso allo spazio ad esso circostante, divenendo esso stesso un'informazione dello spazio. Una ricerca, dunque, sul corpo dis-funzionale, in cui moda e coreografia diventano un tutt'uno, ricostruendo sul palco una nuova forma di presenza.

Un esempio, quello di Carbon Life, allora, in cui si concretizza il perfetto binomio tra fashion e arte scenica; in cui l'estro immaginifico dello stilista si sposa con la ricerca coreografica portata avanti da Mc Gregor, che lavora sulla percezione del corpo come materia continuamente soggetta a trasformazioni, poiché mutevole e in continuo, immediato cambiamento è il mondo in cui esso si trova immerso. Un mondo che è la moda stessa a tratteggiare spesso e volentieri attraverso i suoi stili e le sue rivoluzioni, in uno scambio continuo tra reale e fittizio, quotidiano e astratto.



Costume per lo spettacolo Carbon Life, disegnato da Gareth Pugh, 2012.

II.1.2 FORMA ARCHITETTONICA NELL' ABITO DI MODA

Non si può parlare di struttura in termini di forme e viceversa.

Roland Barthes, 1956.

L'architettura sta facendo sentire sempre più la sua presenza ai confini della moda. Metalli pieghevoli, strutture fatte a membrane, vetri e plastica supersottili e leggerissimi usati nelle costruzioni sono portati sempre più spesso nelle passerelle. Il loro impatto sui recenti sviluppi ha prodotto materiali che permettono ai vestiti di agire come individuali ambienti di controllo che possono scambiare informazioni attraverso sensori incorporati, diventando più che un abito uno spazio abitabile, da concepire sia come involucro che come vestito. Allo stesso tempo gli architetti prendono in prestito le tecniche di pieghettatura, taglio, cucitura, e drappeggio dalla sartoria tradizionale per l'ideazione e costruzione di edifici che siano flessibili, interattivi, estensibili e, talvolta, anche portatili.

La relazione contemporanea tra architettura e moda si sviluppa in profondità e si innerva in buona parte dei risultati ottenuti nei reciproci campi, attraverso una condivisione di idee, immaginari, tecniche e materiali utilizzati da visionari come Martin Margiela, Issey Miyake, Alexander McQueen, Tadao Ando e Daniel Libeskind. Da Hussein Chalayan e Rei Kawakubo a Rem Koolhaas e Zaha Hadid, il loro lavoro descrive il ruolo dell'architettura nella formazione d'identità fashion, facendo emergere una nuova lettura per entrambe le categorie.³⁵

Entrambe le due discipline, architettura e moda, esprimono infatti idee di identità personale, sociale e culturale, riflettendo gli interessi degli utenti e l'ambizione dell'età. Inoltre la moda e l'architettura intercettano il cambiamento delle città e lo mostrano: l'una lo fa "abitando corpi", l'altra vestendo i luoghi. Un concetto espresso all'inizio del Novecento dal filosofo tedesco Walter Benjamin, quando scriveva che le due discipline "appartengono

³⁵ Si veda il volume dedicato a cura di B. Quinn, *The Fashion of Architecture*, Berg, Oxford, 2003.

all'oscurità dell'attimo vissuto, alla coscienza onirica del collettivo”³⁶. Dagli anni Novanta sono avvenuti cambiamenti significativi nelle strategie di business della moda: le prestigiose maison sono state acquistate dai grandi gruppi e i flagship stores hanno acquisito un'importanza capitale nelle strategie di marketing. In questo scenario, l'architetto è chiamato a svolgere un ruolo chiave: deve tradurre in forme tangibili i valori sottesi dal marchio, fornendone un'immagine accattivante e riconoscibile. E poiché l'architetto di fama costituisce esso stesso un elemento di richiamo per l'opinione pubblica, si fa più frequente il ricorso da parte dei marchi più prestigiosi alle cosiddette “archistar”. Prende forma così uno speciale connubio fra architetto e stilista, come è avvenuto tra Giorgio Armani e gli architetti italiani, Massimiliano e Doriane Fuksas, i quali hanno progettato gli empori di Armani a Hong Kong, Shanghai e Tokyo.

Proprio in questi paesi si sta consumando la "guerra fredda" delle grandi griffe per avere l'architettura "più cool": la Ginza Tower di Armani, la Maison Hermès di Renzo Piano, i 3 mila metri quadri disegnati da Herzog & De Meuron per Prada, il designer Bill Sofield per Gucci, ancora Toyo Ito per Tod's, Peter Marino per Chanel e così via. Questo fenomeno recente, che sta godendo di una forte risonanza mediatica, viene rivoluzionato dall'archistar Rem Koolhaas quando insieme a Patrizio Bertelli pubblica il volume “Projects for Prada”, che comprende sia i progetti degli epicentri della maison negli USA, che quello del “Prada transformer” realizzato a Seoul.³⁷

Un altro progetto innovativo che ha visto la collaborazione tra l'architetto Zaha Hadid, la prima donna architetto ad aver vinto la Pritzker Architecture Prize, e il poliedrico stilista Karl Lagerfeld è stata la realizzazione del Chanel Mobile Art Pavillion per celebrare il successo che ha raggiunto l'iconica borsa “Chanel 2.55”. Tale struttura temporanea simile ad una navicella spaziale ha ospitato una mostra d'arte contemporanea in cui vennero installate le creazioni di 20 artisti internazionali, e ha fatto il giro del mondo con tap-

³⁶ W. Benjamin, *Parigi capitale del XIX secolo*, Einaudi, Torino, 1986.

³⁷ Serena Danna, *L'architettura diventa moda. Dai progetti di Koolhaas per Prada alla torre di de Portzamparc per Vuitton*, in *Il Sole24ore*, 12 febbraio 2007. <http://www.luxury24.ilsole24ore.com/ArchitetturaDesign/2008/02/architettura-diventa-moda_PRN.php>

pe a Tokyo, Hong Kong, New York e Parigi. Tra gli altri progetti riguardanti questo fenomeno, possiamo citare anche “Building Fashion”, un’iniziativa promossa lo scorso anno dall’organizzazione artistica e culturale non-profit, denominata BOFFO, che presenta una serie di “temporary store” progettati invece da architetti e stilisti emergenti.³⁸

Si tratta dunque della realizzazione di spazi architettonici che si fanno luoghi, in cui l’oggetto di moda, l’abito e il contorno che gli attribuisce un determinato valore, vengono consacrati al pubblico, permettendo a quest’ultimo di fare esperienza di tutto ciò. Un luogo dedicato, dove la moda non viene solo indossata, ma esperita in un intero ambiente che ne celebra i valori, l’estetica e le ricerche ad essa connesse. E che cambia nel tempo, in una mutazione continua del linguaggio visivo e delle possibilità espressive. L’ambiente, allora, si fa contenitore di tutto ciò, riflettendo ma a sua volta anche determinando la percezione che il pubblico può avere del determinato oggetto presentato al suo interno.

Questa relazione tra arte e luogo è qualcosa che risuona evidentemente familiare per chi ha nozioni circa la storia delle arti sceniche e performative; l’importanza che il luogo ha avuto da sempre in relazione al teatro, infatti, si consolida sin dalla nascita ufficiale di questa arte, che, non a caso, fa corrispondere il proprio nome esattamente al termine che ne indica il luogo in cui avviene. Un legame inscindibile, di reciproca interdipendenza, in cui alle diverse fasi dell’espressione drammaturgica e ai progressi della pratica attoriale, sono corrisposte altrettante evoluzioni nella costruzione architettonica dello spazio scenico. Soprattutto durante il Novecento l’influenza è stata reciproca e fondamentale: basti pensare alle rivoluzioni che si sono susseguite in tale ambito, dalle scene ritmiche di Carl Craig e il lavoro sulla pluralità di piani e le profondità create attraverso la luce, di Adolph Appia all’inizio del Novecento; alle strutture teatrali costruttiviste russe che sostenevano perfettamente la nuova visione della realtà dell’epoca attraverso le loro geometrie astratte, il loro ascetismo scheletrico fatto di tubi ma anche di cartelloni e

³⁸ Su una visione d’insieme del recente fenomeno dei “flagship store” progettati per i grandi stilisti dai più noti architetti di tutto il mondo, si veda il libro di Gisella Giammarresi, *La moda e l’architettura*, Electa, Milano, 2008.

slogan.³⁹ Durante gli anni Sessanta e lungo la seconda metà del secolo scorso, abbiamo visto poi, attraverso le nuove avanguardie il ricorrere a spazi teatrali non convenzionali (gallerie, edifici fatiscenti, palestre, piazze): di nuovo, l'architettura influenzava una nuova concezione del fare teatrale e contemporaneamente acquistava una seconda vita grazie all'accadimento artistico. Infine negli ultimi decenni, non secondaria è stata l'introduzione sulla scena delle nuove tecnologie che hanno apportato la possibilità di realizzare strutture architettoniche digitali, spesso interattive e modificabili in real time. Tra architettura e prodotto artistico, quindi, si costituisce un rapporto a doppio scambio, che vede al suo centro il corpo come elemento di congiunzione attivo e determinante.

Ma cosa succede quando è il vestito, in questo caso l'abito di moda, a divenire architettura esso stesso? Quando, cioè, ingloba a tal punto i caratteri propri dell'architettura da trasformare l'oggetto da indossare in oggetto "da abitare"? O quando, rivoluziona a tal punto il proprio statuto, da andare contro la visione comunemente accettata di indossabile, per proporre una nuova maniera del corpo di essere nel mondo?

Sul concetto di abito come struttura abitabile e ibrida, si muove il lavoro del duo di artisti Lucy+Jorge Orta⁴⁰, fuori dagli schemi della moda e più proiettato verso tematiche sociali quali i disastri climatici o le migrazioni delle popolazioni del nostro tempo. La coppia, le cui opere sono ormai consacrate da anni in un territorio che vede convergere moda, arte, architettura, urbanistica ed ecologia, esplora le possibilità di sfruttare quelle che sono le conoscenze ad oggi circa materiali high tech e design all'avanguardia, per offrire all'uomo contemporaneo una possibile risposta - se non un vero e proprio rifugio - per affrontare le catastrofi, climatiche o sociali, che incombono sulla nostra epoca. E lo fanno partendo dal corpo

³⁹ Cfr F. Mancini, *L'evoluzione dello spazio scenico dal naturalismo al teatro epico*, Edizioni Dedalo, Bari, 2002, p. 142:

[...] la scenografia concepita dagli scenografi costruttivisti, denunciando la propria consistenza materica quale esplicito riferimento alla civiltà meccanica e realistica, assunse per dirla con Ripellino "l'aspetto scheletrico di un viadotto ferroviario, di una struttura composta con pezzi d'un meccano".

Si veda anche Angelo Maria Ripellino, *Il trucco e l'anima. I maestri della regia nel teatro russo del Novecento*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1965.

⁴⁰ Lucy Orta, inglese, dopo essersi diplomata come fashion designer, nel 1991 sposa l'artista argentino Jorge Orta, con il quale porterà avanti anche un lungo sodalizio professionale. Ed probabilmente grazie all'influenza di lui, che i lavori della coppia verteranno nella maggior parte verso tematiche politiche, sociali e ambientali.

umano, ponendolo in relazione con particolari elementi da indossare, non veri e propri vestiti, quanto piuttosto oggetti attraverso cui aprire nuove possibilità di relazione con l'ambiente circostante.

Così, indagando le possibilità insite nell'esperienza del vestire, realizzano veri e propri rifugi, vestiti dentro i quali proteggersi, involucri che si tramutano all'occorrenza, che si mimetizzano con le esigenze di una società globalizzata e anonima. Combinando così l'estetica con la logica del "funzionale", nascono lavori come *Refuge Wear - Habitent* (1992), una sorta di kit di sopravvivenza per nomadi contemporanei, che si costituisce essenzialmente di una giacca di tessuto sintetico che si trasforma in uno zaino, o ancora in una tenda. Si sviluppa in questo modo un immaginario da urban survivor, grazie a cui l'abito diventa poli-funzionale: esso diviene una sorta di seconda pelle rimovibile e trasformabile, può aumentare il proprio volume così come può ridurre la propria superficie fino a diventare un backpack. Dopotutto, come ricordano sovente i due artisti, abito e abitare hanno la stessa radice etimologica⁴¹. In una società dove dove però è la capacità (o abilità) comunicativa a far da padrone, questi ambiente indossabili creano anche una particolare identità soggettiva. Un lavoro artistico ma anche realmente utilizzabile, come ha dimostrato consegnando alcuni di questi "rifugi" ad alcune persone senza tetto nella città di Parigi.⁴² Come ben descrivono le parole di Paul Virilio:

⁴¹ *Habitus* deriva dal latino *habito*, frequentativo di *habeo* (avere) che significa "solere avere, abitare, dimorare". La matrice *habeo* contiene anch'essa l'idea del possesso, dello stare, dell'abitare. È chiaro quindi che in questa parola c'è l'idea dell'iterazione, dell'abitudine, della consuetudine, dello stare al mondo in modo continuativo.

La stessa radice etimologica di *habitus* e di *habitat* si trova anche in *abitare*, avere abitudini e anche indossare certi abiti. *Abito*, infatti, nel suo valore originale significa aspetto, forma del corpo, atteggiamento, disposizione, carattere, maniera di vestire.

Abitare significa, quindi, assumere abitudini e abitare un certo luogo (un *habitat* appunto), così come comporta la produzione o l'adozione di abitudini locali. Le abitudini si formano dalle nostre interazioni con l'ambiente che ci circonda, mediante le quali noi abitiamo il mondo. Si innesca così uno stretto legame tra luoghi, corpi e costumi la cui intersezione dà vita all'identità stessa.

[S. Musso, *Habitat e Habitus: una definizione antropologica*, 18 marzo 2014 <<http://www.ehabitat.it/2014/03/18/habitat-e-habitus-una-definizione-antropologica/>>]

⁴² Cfr. J. Brand and J. Teunissen (edited by), *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, cit., p. 140-141.

Ogni individuo tiene d'occhio e protegge il prossimo. Ogni singola vita dipende dalla vita dell'altro. Nel lavoro di Lucy, il calore di uno da calore all'altro. Il legame fisico smuove il legame sociale.⁴³

Esse riguardano un successivo lavoro di Lucy Orta, Nexus Architecture, progetto che verrà ripreso negli anni dall'artista, declinandolo ogni volta in un contesto diverso, attraverso le relazioni con società e architetture differenti. Si tratta, infatti, di installazioni performative che coinvolgono gruppi più o meno numerosi di persone, a cui vengono fatti indossare particolari costumi (simili a tute anti-radioattive o da lavoro), collegate l'un con l'altra



Lucy + Jorge Orta, *Habitent*, 1992-'93

da tubi di stoffa e zip all'altezza dell'addome. Il corpo in questo caso diventa, allora, un'emblema della pratica artistica della Orta, e della sua idea di corpo sociale e collettivo.

Una moltitudine di presenze che, nella loro disumanizzazione e omologazione attraverso il particolare costume, divengono un corpo globale, unico ed osmotico. Il "cordone ombelicale" che li connette, fa

⁴³ Paul Virilo, *Refuge Wear*, Editions Jean Michel Place, 1994:

"Each individual keeps an eye on, and protects, the other. One individual's life depends on the life of the other. In Lucy's work, the warmth of one gives warmth to the other. The physical link weaves a social link." (Traduzione di chi scrive).

dell'installazione un indumento-struttura che può essere ingrandito a dismisura e declinato in molteplici significati. Le diverse tappe e riprese di questo lavoro hanno, infatti, permesso di sottolineare come nonostante le differenze (di sesso, età, religione, stato sociale) ci siano tra i diversi contesti importanti segmenti di senso interconnessi tra loro. Questa architettura indossabile, incoraggia infatti non solo la partecipazione fisica degli individui, ma anche la loro azione collettiva nella creazione del lavoro in sé.⁴⁴

Ma ad esprimere le relazione sottese tra architettura e moda non sono solo questi casi più estremi e lontani dai normali ambienti in cui agisce e si espande il settore del fashion. Specialmente dagli anni Ottanta in poi, stilisti come Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto e Issey Miyake, per quanto riguarda il “versante giapponese”, e ancora, Martin Margiela, Viktor & Rolf o Thierry Mugler, hanno fatto dell'abito un campo d'indagine che si è trovato spesso in sintonia con gli stili e le norme dell'architettura.

Negli ultimi decenni, moda e architettura sembrano coincidere in diverse occasioni come sviluppi di un unico pensiero conducendo, da una parte attraverso i tessuti e i tagli, dall'altra con edifici e materiali, le stesse ricerche su una diversa relazione col corpo e con l'ambiente. Stilisti come Rei Kawakubo e Yohji Yamamoto ripensarono radicalmente la maniera di creare vestiti, in un gusto che sin dall'inizio correva in bilico tra la più radicale anarchia e il più profondo senso del rigore. I loro abiti erano assolutamente asessuali, poco o per niente appariscenti, e dalle linee pure e semplici. Palette di colori che vertevano quasi esclusivamente sulle gradazioni di nero e grigio e l'impiego di materiali semplici che definirono i loro tratti indistinguibili. Una nuova concezione della moda, che ha puntato a un ritorno del low profile circa l'immagine dei designer e della comunicazione per centrare tutto il proprio valore verso il lavoro sull'abito. Un'influenza che come abbiamo detto corre su entrambe le direzioni, per cui non sono mancate chiare ispirazioni della moda sull'architettura stessa. Ne risentono, infatti, quelle opere di “architettura fluttuante”, in chiara corrispondenza verso quella moda fluttuante che scorreva sulle passerelle di un Issey Miyake, come anche di Yamamoto: allora abbiamo le opere, del “genio del vento o architetto

⁴⁴ Per una panoramica completa delle opere di Lucy+Jorge Orta e una bibliografia completa, si veda il loro sito: <http://www.studio-orta.com/en>

della moda” Hishinuma⁴⁵, ad esempio, che realizza forme scultoree, a metà tra moda e installazioni, con materiali che appaiono leggeri come seta, nei loro volumi che si gonfiano e si ampliano al movimento del corpo che li indossa.

Come osserva Bradley Quinn,

Oggi gli scambi dinamici che hanno luogo tra moda e architettura stanno creando nuove possibilità che portano entrambe le discipline verso nuove eccitanti direzioni. [...] Vedere la moda attraverso la lente dell'architettura rivela la sua relazione con un più ampio contesto di design e la pone in linea con un nuovo orizzonte di discorsi critici.⁴⁶

Nella sua analisi, il teorico individua diversi punti attraverso i quali si ritrovano in epoca recente le affinità tra moda e architettura, come il tema decostruttivista, del non-finito, del lavoro su forme e spazio così come sulla trasparenza delle superfici e l'idea del vuoto. Vediamo, allora, come alcuni dei designers sopra citati abbiano lavorato nel tempo su questi principi, reinventando secondo la propria visione il mondo della moda.

II.1.2.1 LA DECOSTRUZIONE NELLA MODA

Il concetto di "decostruzione" nasce inizialmente negli anni Sessanta con lo sviluppo del pensiero teorico del filosofo francese Jacques Derrida⁴⁷, per

⁴⁵ U. Daus, Fashion & Architecture in modern Japan in the Eighties, in "DAIDALOS", N° 40, Juin 1991.

⁴⁶ B. Quinn, *The Fashion of Architecture* in J. Brand and J. Teunissen (edited by), *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, cit., pp. 273-274.

⁴⁷ Jacques Derrida, (El Biar, Algeria, 1930) è un filosofo francese divenuto noto negli anni Sessanta per le sue teorie sul decostruttivismo poi riprese e applicate in diversi ambiti. Partendo dalla critica alla fenomenologia e alla psicoanalisi in quanto logocentriste, egli, riprende in modo personale la nozione di differenza ontologica di M. Heidegger (l'irriducibilità dell'essere agli enti o alla loro somma) sostenendo che l'essere è differenza, che è incommensurabile e irriducibile a qualsiasi forma di identità perché già in sé stesso differente da sé. Sostenne la necessità di abbandonare la ricerca di un linguaggio puro e originario che consenta di cogliere l'essere nella sua pienezza. Derrida crede che all'origine del linguaggio non vi sia una parola detta ma una scrittura originaria (archiscrittura). In tal modo egli capovolge la gerarchia che fa della scrittura una funzione derivata dalla voce e ad essa secondaria, collocando al posto della metafisica una scienza della scrittura (la grammatologia)

poi essere applicato negli anni a seguire in diversi campi dell'espressione umana, tra cui la moda. Fu nei primi anni '80 che una nuova generazione di stilisti quali Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto, Issey Miyake e, alla fine di questa stessa decade, il belga Martin Margiela, attuarono, ispirati - più o meno dichiaratamente - dai concetti decostruttivisti, un vero e proprio terremoto nel mondo della moda. La loro rivoluzione consistette, soprattutto, nel ripensare la funzione e il significato del vestito stesso, riformulando la relazione tra il corpo e l'abito, così come il concetto di corpo stesso. Sono gli stessi stilisti che abbiamo visto poco sopra citati nell'introdurre il rapporto tra architettura e moda; potremmo affermare allora come questa relazione abbia seguito proprio quell'estetica decostruttivista, portata alla ribalta contemporaneamente in passerella e nella costruzione di edifici.

La nascita del fenomeno viene ufficialmente fatta coincidere con una piccola esposizione allestita a New York nel 1988, a cura di Philip Johnson e Mark Wigley presso il Museum of Modern Art di New York, intitolata «Deconstructivism». In questa mostra vengono messe a confronto le opere di sette architetti: Frank Gehry, Daniel Libeskind, Rem Koolhaas, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Coop Himmelblau e Bernard Tschumi. Si tratta, in realtà, dell'intersezione di esperienze diverse, alle quali però riconoscere un comune denominatore, ovvero il Costruttivismo russo, che si ritrova nelle creazioni degli architetti contemporanei nell'idea di dislocazione, deviazione, distorsione, nella tensione verso l'inesplorato potenziale della modernità innervata nelle loro opere.⁴⁸

Ed è proprio nel segno di questo rifiuto netto della purezza formale della tradizione modernista che si disegnano, allora, edifici dalle geometrie instabili, scomponendo e disarticolando le forme e gli spazi, compenetrando interno ed esterno degli ambienti, sfruttando tutte le potenzialità di torsione e

che ha il compito di accedere all'essere come differenza, che si dà nel carattere differenziale della stessa.

Derrida, inizialmente più noto in America che in Europa, non "è un fautore dello strutturalismo ma di qualcosa che potrebbe essere chiamato 'poststrutturalismo'. Il cambiamento di rotta verso un orientamento e una discussione poststrutturalista, verificatosi nelle carriere intellettuali di Paul de Man, J. Hillis Miller, Geoffrey Hartman, Edward Said e Joseph Riddel (Yale critics) – tutti affascinati negli anni sessanta dall'eredità della fenomenologia – racconta la storia per intero." Di Frank Lentricchia, *After the new criticism*, cit. in, *Architettura e decostruzione*, di Livio Sacchi, OP. CIT. N. 75 Maggio 1989, p. 8.

⁴⁸ L. Sacchi, *Architettura e decostruzione*, in Op. Cit. n. 75, maggio 1989, pp. 5-17.

piegamento di materiali edili tecnologicamente avanzati come vetro, acciaio, cemento armato.

Decostruire, nei lavori di architetti come Zaha Hadid, ha significato la decostruzione di una struttura rigida e modernista, a favore di un'apertura verso altre possibili forme di presenza dell'elemento architettonico nello spazio. Come nella valenza filosofica del decostruzionismo teorizzato da Derrida, di smontare un sapere che si presenta come immediato e legittimo per mostrarne le sue opposizioni concettuali; così nell'architettura si esperisce la stessa volontà di smantellare una forma pre-stabilita per trovare nuove soluzioni, nuovi piani e angolature, per sovvertire il dentro e il fuori, per rompere l'idea classica di equilibrio in una molteplicità di punti di fuga. Esattamente come si può ritrovare nell'approccio architettonico in strutture come il Rosenthal Center for Contemporary Art in Cincinnati, realizzato proprio da Zaha Hadid, con una pluralità di punti prospettici e una geometria frammentata che intende evocare il caos della vita moderna.

L'interesse per l'opera dei costruttivisti sovietici degli anni Venti sta proprio nel fatto che per primi infransero l'unità, l'equilibrio e la gerarchia della composizione classica per creare una geometria instabile con forme pure, disarticolate e decomposte. È questo, quindi, il precedente storico di quella “destabilizzazione della purezza formale” che gli architetti decostruttivisti esasperano nelle loro opere attuando così un completamento del radicalismo avanguardistico costruttivista. Da ciò scaturisce la cifra “de” anteposta al termine costruttivismo, che sta a indicare quindi la “deviazione” dall'originaria corrente architettonica presa a riferimento.⁴⁹

Come, però, riconosce e sottolinea Livio Sacchi, l'aspetto di negazione della distinzione non concerne il passato; la sua critica

è diretta contro l'“oggi” e il modo predominante di condurre la storia dell'ontologia, sia essa impostata dossograficamente o come storia dello spirito o come storia dei problemi. La distruzione non si propone di seppellire il passato nel nulla, ma ha un intento «positivo»; la sua funzione negativa resta inesplorata e indiretta.⁵⁰

⁴⁹ Cfr. Mark Wigley, *Deconstructivist architecture*, Little, Brown & Co., Boston, 1988, (traduzione di Ruggero Lenci).

⁵⁰ L. Sacchi, *Architettura e decostruzione*, cit.

Una delle opere più esplicative e riconosciute del Decostruttivismo Architettonico è sicuramente il Museo Guggenheim di Bilbao⁵¹, che ha consacrato Frank Gehry nell'olimpico degli architetti contemporanei di fama internazionale. Titanio, pietra calcarea, cristallo, sono i materiali che creano una struttura disorganica, che da lontano la fa assomigliare ad una nave e che, con il sole, fa brillare i pannelli come le squame di una creatura marina. Le superfici non sono piane, si sormontano l'una sull'altra, creando un gioco di volumi, di pieni e vuoti. E' sempre ad opera dell'architetto canadese, inoltre, la Fondation Louis Vuitton, inaugurata il 27 ottobre 2014 al Bois de Boulogne, a ovest di Parigi. Un'opera che perpetua lo stile che ha reso celebre Gehry, ma che allo stesso tempo si propone come architettura unica, una "cattedrale di luce", un edificio industriale che incarna "una rivoluzione dell'arte e della tecnologia", come ribadito da Bernard Arnault, Presidente del gruppo LVMH (Moët Hennessy Louis Vuitton).

Ma come si è sviluppata, contemporaneamente, l'idea decostruttivista nella moda? Riprendendo il pensiero di Derrida, anche per la creazione di un abito attraverso la filosofia decostruttivista, s'implica il pensare a una pluralità di punti di vista, eliminando, quindi, il presupposto di uno sguardo obiettivo, al di fuori di quello storico, e dal quale le idee, i vecchi concetti, così come le loro manifestazioni, vengono smantellate, ripetute o reinterpretate.

⁵¹ Il Museo Guggenheim Bilbao è uno dei più noti musei d'arte contemporanea europei. Disegnato dall'architetto canadese Frank Gehry, fu inaugurato dal Re Juan Carlos il 18 ottobre del 1997. Fa parte della serie dei quattro musei appartenenti alla Fondazione Guggenheim, i cui altri edifici si trovano a Venezia, New York e Berlino. Gli accordi per realizzare questo museo durarono per quasi un anno, dal marzo 1991 al luglio 1992, e dovettero mettere d'accordo la Comunità Autonoma Pais Vasco ed il direttivo della Fondazione: la gestione dello spazio pubblico, delle infrastrutture e dell'impatto che questo museo avrebbe avuto sull'economia del paese furono studiate attentamente.

Raggiunto l'accordo, Gehry realizzò un edificio di grande impatto architettonico: il museo rappresenta appieno la corrente decostruttivista e ne divenne uno degli edifici più rappresentativi. Il Museo Guggenheim di Bilbao presenta una struttura esterna completamente scolpita, che segue contorni organici, mentre all'interno non vi è una sola superficie che sia completamente piana. Una parte dell'edificio è sormontata da un ponte, mentre la facciata esteriore, di impatto fortemente spettacolare, venne realizzata con forme ritorte e curvilinee, coperte di pietra calcarea, vetro e titanio. Gehry pretese il titanio – invece del proposto acciaio inossidabile, perché disse "L'acciaio non somiglia al cielo di Bilbao" (NdT) – e lo pretese di una forma che ricordasse le squame dei pesci, o le piume degli uccelli. Ossessionato dal movimento degli animali nella natura, Gehry ne studia da sempre le peculiarità, per poi adattarle al meglio ai suoi progetti. Ogni pezzo realizzato (lo spessore è di circa un terzo di millimetro) ha una forma unica ed esclusiva, studiata appositamente per il posto che deve occupare. L'architetto americano Philip Johnson, definì il museo "uno dei più grandi edifici del nostro tempo", mentre il Governo Spagnolo ha riconosciuto il Museo come uno dei 12 tesori di Spagna.

tate. Il lavoro di decostruzione che gli stilisti hanno compiuto, attraverso la sottrazione, la riproduzione e la decostruzione, rappresenta una reazione critica al tradizionale metodo di confezionamento dell'abito e una riflessione su una nuova consapevolezza sul corpo. Al centro di questa complessità di significati e tensioni c'è sempre, infatti, il corpo in tutte le modalità del suo essere nel mondo, della sua auto-rappresentazione, del suo camuffarsi, del suo misurarsi e combattere contro tutti gli stereotipi e le mitologie.⁵²

Il corpo vestito rappresenta prima di tutto il territorio fisico e culturale, dove la performance del visibile e del sensibile ha luogo. Ciò che la decostruzione in ambito di moda tende allora a significare è come l'assenza, la dislocazione e la riproduzione possano avere degli effetti sulla relazione tra il corpo individuale e la sua stessa concezione.

Il lavoro dei designers, che definiremo quindi decostruttivisti, fu inizialmente considerato un attacco diretto all'idea occidentale di forma del corpo, soprattutto per quanto riguarda il corpo femminile. I loro disegni, apparentemente senza forma, erano radicalmente inusuali, soprattutto in un momento storico dove il corpo femminile era stato rivendicato soltanto da pochi anni; un periodo, quello immediatamente precedente, dove ci si era per lo più rivolti alla celebrazione di questo corpo, rivelandolo, spogliandolo, attraverso il lavoro di stilisti come Gianni Versace e la sua femme fatale; o ancora Azzedine Alaïa e i suoi abiti realizzati apposta per seguire e sottolineare le morbide curve della donna.

Si pone allora agli antipodi di questa celebrazione moderna della femminilità il lavoro creativo di Rei Kawakubo, che anzi si distingue fin da subito per una totale neutralità circa l'idea di forma corpo o di sessualità. I suoi abiti sono semplicemente neutrali. Le sue creazioni si connotano piuttosto per una texture, un essere a strati, e una forma che li porta a essere essi stessi oggetti d'interesse. Deyan Sudjic nella sua monografia dedicata alla designer, ne descrive le connotazioni formali degli abiti, connettendone la figura con gli altri grandi pionieri del lavoro sulla forma del XX secolo:

⁵² Cfr. F. Loscialpo, *Fashion and Philosophical Deconstruction: a Fashion In-Deconstruction*, in A. de Witt-Paul and M. Crouch (edited by), *Fashion Forward*, e-book, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 2010.

C'è un eco del purismo proprio dei pionieri dell'architettura modernista nel modo in cui Rei Kawakubo si approccia alla moda; ella ama ripetere di essere 'partita da zero', re-esaminando non soltanto l'apparenza dei vestiti ma la loro costruzione. Kawakubo parla della sua ammirazione per Le Corbusier, e non si esagera dicendo che è possibile vedere l'influenza del suo modernismo purista nella sua astrazione di moda, negli elementi fondamentali come la texture, la forma il colore.⁵³

Giocando con l'idea di corpo idealizzato, il decostruttivismo nella moda sfida la dialettica tradizionale tra un soggetto e un oggetto, un dentro e un fuori. Uno dei punti-chiave è perciò dato dalla possibilità di scambio nella relazione tra il corpo e l'abito.

Sempre Kawakubo, con il suo marchio Comme des Garçons, realizzò una collezione emblematica circa l'idea di decostruttivismo nella moda, per la Primavera/Estate 1997, che intitolò *Dress Becomes Body Becomes Dress*: i nodi e le protuberanze che emergono da sotto la stoffa sembrano annullare da un lato i confini tra il corpo e l'abito e formare una differente possibilità di articolare una propria moderna soggettivazione. Il corpo, allora, "reagisce" al vestito, lo anima e vi instaura una dialettica di scambio e abbraccia. Kawakubo realizza un gioco di forme e proporzioni, con un' enfasi rivolta ai materiali utilizzati, che possono essere scelti semplicemente per la loro praticità, senza la necessità che siano tessuti pregiati; si hanno allora abiti realizzati con il feltro, in lana cotta, nylon, poliestere, dai quali le forme classiche del corpo sembrano improvvisamente essere ripensate secondo modelli scultorei non convenzionali e provocatori.

La collezione fu spesso soprannominata come un "lumps and bumps show", uno spettacolo di gobbe e bozzoli, su vestiti-tubino a quadretti, deformati da improvvise protuberanze scultoree che ne alteravano le silhouet-

⁵³ Deyan Sudjic, *Rei Kawakubo and Comme des Garçons*, Rizzoli, Milano, 1990: "There is an echo of the purism of the pioneering architectural modernists about the way Kawakubo approaches fashion; she likes she has said 'to start from zero', re-examining not just the appearance of clothes but their construction. Kawakubo talks about her admiration for Le Corbusier, and it is not too far fetched to see the influence of his purist modernism in her own abstraction of fashion into the fundamental of texture, form and colour" (Traduzione di chi scrive).

te. “It’s our job to question convention,” affermò la stilista sulle pagine di Vogue “If we don’t take risks, then who will?”⁵⁴



Le creazioni di Rei Kawakubo, soprattutto in questa collezione, cercano di superare l’idea di corpo come forma fissa e contrastare i tropi culturali del corpo femminile, attraverso la creazione di figure insolite, realizzando costumi righe dalle bizzarre forme a fagiolo, con cuscini cuciti nello strato interno dell’abito e altre applicazioni per creare particolari effetti di volume.

I diversi pezzi che compongono la collezione vertono sull’ironia di riprendere indumenti tipici della moda femminile ed estremizzare o sovvertirne le aspettative: ecco, allora, reggiseni dalle scollature esagerate, che diventano grotteschi e perdono in questo modo la loro connotazione reale; o ancora, fianchi i cui abiti deformano la normale anatomia e presentano le curve nei punti dove solitamente non dovrebbero essere. Quello che viene sovvertito, in questa collezione, è il quotidiano rapporto tra abito e corpo, dove non è più il primo a essere assoggettato alle forme del corpo, ma è quest’ultimo a mutare in funzione delle linee dell’abito. In questo senso il titolo della collezione esprime perfettamente questo passaggio d’identità tra le due presenze, non confondendole in un’unica entità ma sottolineando il “passaggio di stato” tra le due: il vestito che diventa corpo, che diventa nuovamente vestito.

La sua collezione manifesta una relazione tra il corpo in gravidanza, il corpo femminile e il corpo disabile – tre tipologie di corpi che deviano dalla norma – un costrutto, che come mostrato da diversi teorici, è profondamente genderizzato e razzializzato.⁵⁵

⁵⁴ Rei Kawakubo in *Spring/Summer 1997 ready-to-wear Comme des Garçons*, in Vogue International < <http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-1997-ready-to-wear/comme-des-garcons>>: “E’ il nostro lavoro sfidare le convenzioni. Se non siamo noi a prendere dei rischi, chi altri dovrebbe farlo?” (Traduzione di chi scrive).

⁵⁵ F. Granata, *Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body*, I.B. Tauris, London, 2016: “Her collection manifests the relation between the pregnant body, the female body and the disabled body – three types of bodies that deviate from the norm – a construct, which as showed by a number of theorists, is deeply gendered and raced” (Traduzione di chi scrive).



Comme des Garçons S/S97, Dress Becomes Body Becomes Dress.

All'epoca la collezione attirò su di sé critiche per lo più negative da parte degli operatori del settore, ma al contempo, il suo valore artistico e le tematiche in essa sollevate non sfuggirono a personaggi del mondo del calibro del coreografo americano Merce Cunningham.



Merce Cunningham, Scenario, 1998, costumi Rei Kawakubo

Nella collezione della Kawakubo vide subito la possibilità di una nuova ibridazione tra costume e movimento, per esplorare come le forme realizzate dalla stilista potevano aprire nuove direzioni coreografiche “*I like the way the shapes of the costumes change on the bodies*”, ribadì in quell’occasione Merce Cunningham.

In particolare, fu colpito dalla molteplicità prospettica presentata dagli abiti: da un punto di vista frontale, infatti, la figura appariva connotata da tratti comuni, potremmo dire “normali”, con tutte le proporzioni del corpo rispettate secondo il pensiero comune; ma se invece, si osservava la modella di profilo o da dietro, ecco, allora, comparire l’*inaspettato*, sporgenze grottesche e rigonfiamenti abnormi, in una modificazione del corpo e della percezione dello spettatore su di esso, attraverso il costume.⁵⁶

Nella sua storia ormai pluridecennale, la stilista giapponese ha fatto del suo interesse al pensare una diversa anatomia, la sua cifra stilistica, partendo da quelle che sono le proporzioni convenzionali dei vestiti - la distanza tra collo e spalle, ad esempio, la linea dei fianchi e la lunghezza del busto - per riconfigurarle secondo traiettorie differenti. Una visione della moda realmente al di fuori, per quanto possibile, delle leggi del mercato tradizionale, per avvicinarsi maggiormente alle leggi che governano l’arte contemporanea e l’architettura. Nei suoi tagli, nelle sue superfici riscoperte e sovrapposte, si rivedono perfettamente, declinati sui tessuti, quegli stilemi di un’estetica che viaggia trasversalmente nei diversi campi della creazione.

⁵⁶ Questa folgorazione da parte del coreografo newyorkese si concretizzò poco dopo in una collaborazione performativa, intitolata *Scenario*, e presentata nell’ottobre del 1997 presso la Brooklyn Academy of Music: in essa i movimenti dei danzatori si stagliavano contro un fondale bianco, illuminato con luci fluorescenti e ritmato da suoni ripetitivi realizzati dal compositore Takehisa Kosugithe. Lontani dal perpetuare lo stereotipo del *perfect body*, i costumi di Rei Kawakubo sfidano la vanità del danzatore e lo sguardo dello spettatore. Essi sono enfaticizzati ed esagerati dal movimento dei danzatori, e allo stesso tempo ne vincolano la libertà di espressione fisica. Una recensione dell’epoca, a cura di France Grande, descrive così il connubio realizzato in scena: “In un arrangiamento di diversi costumi, alcuni caratterizzati da gobbe e bozzoli, altri in lycra, gli scacchi e le linee dislocate glorificano la tensione tra il torso e le gambe, tra un corpo e il suo partner. Fino al momento in cui, improvvisamente, i danzatori appaiono tutti in nero profondo, seguito da un rosso accecante che li traccia tutti insieme, marcando così il ritorno del corpo di ballo.” (Traduzione di chi scrive). Da *Lumps and Bumps at Comme des Garçons S/S97. We celebrate the iconic collection that subverted shoulder pads and parodied patriarchal silhouette* in AnOther Magazine, January 5, 2016.

II.1.2.2 LA FIGURA SENZA VOLTO

Un altro esempio importante circa l'approccio al concetto di decostruttivismo nella moda è rappresentato dal lavoro del designer di origine belga Martin Margiela. Spesso collegato al cosiddetto gruppo degli "Antwerp Six"⁵⁷, in realtà egli portò avanti un proprio percorso autonomo, arrivando a Parigi nel 1984 e iniziando a lavorare dapprima per Jean Paul Gaultier, e fondando nel 1988, sempre nella capitale francese, la Maison Martin Margiela, insieme alla amica-socia Jenny Meirens.

Fin dai suoi esordi Margiela ha proposto un'estetica umana e aspra, in cui l'errore, il difetto, il non finito, non sono più caratteri da nascondere o da scartare, quanto lo spunto verso un divenire creativo fatto di riciclo e reinterpretazione. Seguendo una vera e propria *poetica dell'inverso*, nelle sue collezioni si susseguono vestiti in cui l'elemento centrale è costituito proprio dallo *scarto*, esibito come punto di valore di un lavoro, quello sartoriale, che non necessita di glamour o esibizionismi di sorta, quanto di devozione e costante inventiva.

La sua prima collezione del 1989, porta fin da subito il mondo della moda a riflettere su una nuova prospettiva del lusso, che abbandona lo sfarzo e

⁵⁷ Con l'espressione 'I Sei di Anversa' ci si riferisce al gruppo dei sei giovani designers che a inizio anni '80 si laurearono presso la prestigiosa Royal Academy of Fine Arts di Anversa sotto la guida di Linda Loppa. Il gruppo era formato da quelli che oggi sono riconosciuti come alcuni tra i più influenti designers d'avanguardia del panorama mondiale, e cioè: Walter Van Beirendonck, Ann Demeulemeester, Dries Van Noten, Dirk Van Saene, Dirk Bikkembergs e Marina Yee. I sei si schieravano contro lo stile parigino allora imperante, e si autodefinivano successori dei giapponesi (Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo, Junya Watanabe) che solo pochi anni prima avevano fatto irruzione nella capitale francese, sconvolgendo il mondo della moda aristocratico-borghese con le loro collezioni 'post atomiche'. 'I Sei di Anversa' conquistarono la fama internazionale nel 1988 quando, dopo aver noleggiato un furgone, decisero di partire alla volta di Londra, dove esposero insieme le loro opere in occasione della London Fashion Fair.

Il loro lavoro rappresentò un vero e proprio punto di rottura con la moda del tempo e soprattutto portò l'attenzione mondiale verso la cittadina di Anversa, trasformandola oggi in una delle capitali della moda internazionale. In seguito, i sei proseguirono individualmente le loro carriere, ma aprirono contemporaneamente la strada ad una successiva generazione di fashion designer come Kaat Tilley, Raf Simons, Veronique Branquinho e molti altri provenienti dall'Accademia fiandra. Dal 2002, la città di Anversa ospita, inoltre, un importante centro per la moda: il ModeNatie. Si veda il volume: AA.VV., *6+ Antwerp Fashion*, Momu, Antwerpen & Ludion, Gent, 2007.

il rumore, per un'attenzione tutta rivolta alla ricerca di un design non convenzionale. Anticipando, o aprendo la strada a quella che sarà la tendenza generazionale degli anni Novanta, il *grunge*, Margiela applica alle sue creazioni quelle tecniche che ricalcano perfettamente il pensiero decostruttivista, del non rifinito, dello smembrato, del riciclo, in un modo che crea scalpore, ma affascina al tempo stesso. In questa poetica dell'inverso, dicevamo, per la quale vengono messi in evidenza dell'abito tutti quegli aspetti del lavoro che normalmente sottendono l'opera finita, colui che normalmente si fa vessillo del proprio marchio, lo stilista, in questo caso diventa invisibile. Margiela, infatti, decide di scomparire letteralmente dalle scene, per restare una figura quanto più anonima possibile: nessuna fotografia, intervista o apparizioni mediatiche di sorta. Si cerca di chiarire, così facendo, che quello che è necessario venga portato alla ribalta sia, puramente, l'abito in sé, con tutta la ricerca e la fatica che esso rappresenta.

La decostruzione in termini di moda allora, porta l'attenzione verso ciò che sottende la moda stessa, rendendo visibile il processo e creando dei vestiti che siano indossabili, seppur con un approccio nuovo e sicuramente, alternativo, al sistema vigente. Proprio negli anni Ottanta, infatti, nasce il fenomeno dei fashion show, come momento speciale in cui il brand, e con lui lo stilista, ha la possibilità di creare e definire la propria immagine. Negli ultimi decenni è innegabile come il fashion show abbia creato una nuova dimensione della moda, in cui non sono solo gli abiti ad avere valore, ma è tutto il corollario di apparati ed elementi di supporto che rapidamente acquisiscono tanta rilevanza da divenire determinanti a tutti gli effetti.⁵⁸ In Margiela lo show rappresenta sì un momento importante, ma non autocelebrativo: esso ha valore in quanto unico appuntamento per ribadire l'importanza dell'opera-vestito, e a celebrarne, insieme al pubblico, la riuscita finale. Quelli della Maison Martin Margiela sono stati negli anni fashion show che hanno sovvertito le aspettative degli operatori di moda, sin dalla scelta dei luoghi deputati: luoghi inusuali, a volte fatiscenti e in rovina, luoghi sicuramente che potevano corrispondere al presupposto sia di invisibilità (dallo stars system, o meglio, dalla giostra di quel lusso appariscente e urlato in

⁵⁸ Si veda il volume a cura di Ward Susan, Parmal Pamela A., Grumbach Didier and Whitley Lauren, *Fashion Show. Paris Style*, MFA Publication, Boston MA, 2006.

ogni forma possibile, che prendeva vita e si anima ancora oggi durante le settimane della moda); così come riflettevano a loro volta quell'idea del ri-uso, del riciclo e del dare valore all'inaspettato, che il marchio ha fatto nel tempo valori chiave della propria produzione.

Location fuori mano, difficili da raggiungere e talvolta inospitali per un pubblico abituato piuttosto al confort estremo: negli anni fanno da sfondo agli abiti Margiela, in ordine, un vecchio deposito militare, una stazione metropolitana in disuso, un parcheggio coperto, una strada di un sobborgo parigino ricoperta di macerie (in cui i bambini del quartiere furono invitati a seguire le modelle nella loro sfilata, partecipando spontaneamente al *runaway*). Per una recente stagione fu proposta la presentazione della collezione simultaneamente in due diverse locations della città; in altre occasioni la maison optò per l'uso di video, oppure di manichini, finanche alla presentazione in passerella degli abiti su semplici grucce, spinte dal team Margiela in rigoroso camice bianco.⁵⁹

Questi fashion show alternativi, per la scelta dei luoghi, per le modalità di presentazione, se da un lato si pongono in aperta contraddizione con le aspettative delle sfilate di alta moda, dall'altro corrono in parallelo con quella tendenza performativa, iniziata negli anni Sessanta, e cementatasi nell'ultimo decennio del secolo, nell'ambito del teatro e della danza, che vede abbandonare progressivamente gli spazi istituzionali del teatro e trovare altre strade, o meglio altri spazi, in cui la modalità e il luogo della (rap-)presentazione giocano un ruolo che non è più quello di semplice sfondo. Anche nel contesto performativo si fa sempre più frequente quel principio della dislocazione che nella moda fu proposto inizialmente da Margiela (e ripreso ad anni di distanza da altri coraggiosi esponenti di una fashion d'avanguardia) e che, nel tempo si declinerà specialmente nella sua connotazione digitale e multimediale: dagli spazi nuovi, riutilizzati attraverso proposte artistiche, agli spazi effimeri del digitale, in un'escalation verso l'astrazione, e al tempo stesso la massima celebrazione dell'oggetto artistico. Se il termine decostruzione, banalmente, è stato usato anche per descrivere una ribellione contro le forme d'arte vigenti in epoca contemporanea, per Mar-

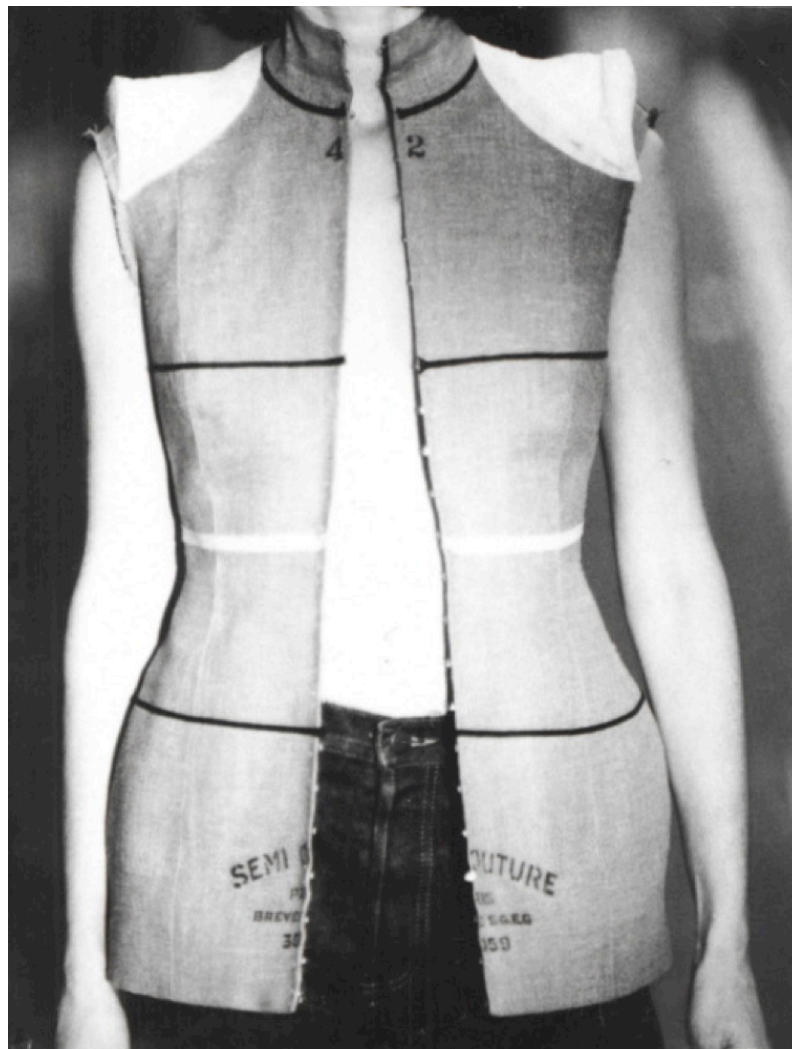
⁵⁹ S. P. Ward Susan, P. A. Parmal, D. Grumbach and L. Whitley, *Fashion Show. Paris Style*, cit., pp. 157-165.

giela la ribellione è in un certo senso verso i diktat che si erano affermati intorno a lui, sin dagli anni Ottanta, imposti dalle leggi del nuovo mercato e dei media. Abbiamo visto come in architettura, il movimento decostruttivista non si poneva solamente in un'accezione negativa – di distruzione – quanto di ri-strutturazione, di smantellamento della struttura per sovvertirne le leggi interne e rassemblerla secondo una nuova prospettiva.

Per la collezione Primavera/Estate del 1997, Margiela porta in passerella dei bustier che ricordavano in tutto e per tutto i busti d'atelier, ovvero quei manichini utilizzati nelle sartorie d'alta moda durante la realizzazione di un capo di vestiario. Inventati da Stockman, nel 1867, questi busti furono alla base per la creazione delle taglie, venendo forgiati di dimensioni differenti per rispondere alle diverse corporature. Diverranno gli oggetti indispensabili nel sistema di produzione industriale di moda adottato nel Novecento, e al tempo stesso lo strumento fondamentale per il sarto nella realizzazione di abiti artigianali.⁶⁰ Nella collezione dello stilista essi diventano giacche e giilet, che sposano sia nella forma che nel colore proprio tali busti. Presentano scritte e numeri (gli stessi che compaiono sui manichini) e sono coronati nella parte finale dalla parola, stampata, "Semi Couture". Spiazzante e irriverente, egli propone da subito quindi il suo punto di vista circa la negazione dell'identità e dell'anonimia, come sono anonimi - e tali devono restare - coloro che si situano nel procedimento creativo e realizzativo dell'opera.

E' un'anonimia, quella celebrata dalla Maison che si ripercuote su tutti coloro che vi lavorano, dal team creativo alle modelle. Nella storia della Maison (almeno fino alla dipartita del suo fondatore nel 2009) non è stata concessa la possibilità a nessun protagonismo di sorta; nel corso degli anni le poche interviste rilasciate si svolgevano per iscritto e spesso utilizzando la prima persona plurale, e nella sede parigina, un antico convento dove all'ingresso troneggia una cassa da supermercato riutilizzato come reception desk, i dipendenti sono invitati, ancora oggi a vestire sterili camici bianchi, a prescindere dal ruolo svolto.

⁶⁰ The Kyoto Costume Institute, *Fashion. Un histoire de la mode du XX siècle*, Taschen, Köln, 2013, p. 305.



Maison Martin Margiela, Collezione *Semi-Couture*, Primavera/Estate 1997.

In questa atmosfera laboratoriale, si realizza sin dagli inizi la linea forse più identificativa del marchio, *Artisanal*, una produzione che implica la trasformazione dei tessuti, degli accessori e dei vestiti in nuovi pezzi sartoriali. Ogni abito è realizzato o ri-assemblato totalmente a mano nell'atelier parigino, implicando un dispendio di lavoro e di tempo enorme: per questo tutti i pezzi sono edizioni limitate, se non veri e propri pezzi unici, anche per il fatto di venire realizzati da materiali vintage, e quindi spesso unici a loro volta. Emblema della linea *Artisanal* è sicuramente l'Elastic Jacket, realizzata per la collezione Primavera/Estate del 2008: attraverso l'intreccio di elastici di diverso tipo e lunghezza direttamente sul manichino vengono create giacche e capispalla; per niente trattata in alcun modo, priva di cuciture, sono gli elastici stessi e il corpo di chi la indossa a definirne la forma, così come il colore deriva da quell'originario delle fasce utilizzate, risultando diverso per ogni giacca realizzata. O, ancora, per la collezione Primavera/Estate 2009 viene prodotta la Plastic Fur Jacket, in cui i gancini di plastica su cui normalmente vengono attaccate le etichette dei capi di abbigliamento vengono usati per ricoprire una giacca in pelle dritta che fa da base, e creando così un effetto pel-

liccia sintetica in bianco e nero. Un'opera che, come ribadito nella presentarla, ha richiesto 42 ore di lavoro, 29.000 gancini di plastica e pelle d'agnello.⁶¹

La loro qualità principale è che, nonostante includano elementi rigidi e di certo sui generis, la qualità e il buon gusto del lavoro finale sono all'altezza del resto degli abiti che la maison realizza con tessuti convenzionali.⁶²

Il lusso per Margiela non sta tanto, quindi, nell'impiego di tessuti pregiati, quanto nel dispendio di tempo ed energia utilizzati per *ridare* vita a materiali, vestiti e altri oggetti che la nostra società aveva ormai abbandonato o semplicemente scartato. Proprio per questo, in una tale filosofia dello *scarto*, la decostruzione non si pone tanto quanto demolizione, ma come ricostruzione di una nuova possibilità di forma, smantellamento del vecchio per la creazione del nuovo; non si tratta dunque di preservare il passato, ma di rielaborarlo. E in questa rielaborazione si diverte a giocare con le proporzioni mettendo in discussione la portabilità e la percezione degli abiti, mostrando fodere e orli sfilacciati o utilizzando il rovescio dei tessuti nella parte esterna dei capi. Il suo modo di fare moda anticipa i tempi e quelle che furono le sue novità vengono riproposte e rilette dagli altri stilisti fino a due o tre anni di distanza, trasformandole in tendenze commerciali.

⁶¹ Cfr. S. Seymour, *Functional Aesthetics. Visions in fashionable technology*, Springer-Verlag, Wien, 2010, pp. 74-77.

⁶² M. SanMartin, *Materiali innovativi per la moda*, Logos, Modena, 2010, p. 102.



Paris Fashion Week September 2014 – Maison Martin Margiela – *Artisanal Collection* – Courtesy of Idlj

Gli indumenti della Maison Martin Margiela pongono ripetutamente l'accento sui meccanismi di produzione, eliminando l'illusione dell'abito come magia e rivelando invece le forme della costruzione, il nascosto, rovesciando il dentro con il fuori, esponendo il non finito. In questo modo, come affermano Richard Martin e Harold Koda, paradossalmente la decostruzione diventa un processo di creazione analitica.⁶³

Ma come già accennato, *decostruzione*, per Margiela, significa anche annullare la bolla fittizia costituita nella moda dal fattore celebrità: spesso, durante le sfilate, i volti delle modelle sono coperti da cappucci, calze, lunghe parrucche e altri stratagemmi. Non ci sono ritratti di gruppo del personale di lavoro della Maison, e come già precisato, lo stilista è rimasto negli anni nascosto agli occhi indiscreti del pubblico. Anche per le etichette del brand, vale la stessa filosofia: per ogni capo d'abbigliamento il marchio è rappresentato da un'etichetta di cotone bianco, cucita a mano con quattro punti croce agli angoli. In questo modo l'identità della Maison Martin Margiela si costruisce per opposizione attraverso un processo di anonimato, che

⁶³ Cfr. R. Martin and H. Koda, *Infra-Apparel*, Met Publication, New York, 1993

allo stesso tempo definisce un nuovo paradigma del desiderio all'interno del mondo della moda.

Un modello strategico che si basa sull'opposizione di assenza/presenza, racchiusa in quello che viene identificato come "culto dell'invisibilità",⁶⁴ in un tempo dove sfuggire alla sovraesposizione mediatica appare come una sfida quasi impossibile. E che si riflette anche nelle presentazioni delle collezioni, dove l'unico protagonista plausibile deve essere l'abito, quale emblema del lavoro e della ricerca estetica avvenuta, a discapito dei protagonisti eventuali delle modelle e altre possibili "distrazioni". I volti, in particolare gli occhi, sono spesso coperti, sin dalle prime sfilate del marchio: nel 1995 sfilano per la collezione primavera/estate figure dalla testa coperta con tessuto scuro. I tratti somatici sono annullati per richiamare invece alla vista l'anonimia dei manichini, eliminando così ogni caratterizzazione che la persona della modella può provocare sul vestito. Si potrebbe pensare anche a un gioco di significato con la parola francese *mannequin* e il termine olandese *manneken*, quale figura artificiale dalle sembianze umane, "piccolo uomo" (o donna, in questo caso) dalle proporzioni ideali, successivamente supporto per l'esposizione o il trasposto di vari tipi d'indumenti. Niente di più, quindi, di un sostegno mobile quello richiesto alle modelle nelle sfilate della Maison Margiela; una corporeità che deve esprimere se stessa non attraverso le emozioni di un volto ma grazie alla sua relazione con l'elemento costume, alla capacità di farlo vivere in un *environment* destinato e di esibirne i tratti di unicità e valore.

Corpo come automa, allora, in un trionfo dell'artificio che passa dalla negazione dell'identità personale alla proposta di un nuovo tipo di abito che gioca con le proporzioni e le aspettative di una struttura formale tradizionale esplosa. Spalle giganti, o assenti, abiti senza rifiniture, provocatori body color carne nude look, scarpe tabi (classico zoccolo giapponese) e lingerie ridotta a pezzetti. Una sintassi estetica che verte alla riduzione, telegrafica e minimale, dove non vi è spazio per eccessive caratterizzazioni fisiche.

⁶⁴ Secondo i modelli di marketing, l'espressione prevede l'identificazione tra produttore e prodotto, nella piena convinzione che la rarità del produttore faccia la rarità del prodotto. Non basta la creatività del prodotto, creativo è anche il produttore: ciò che si propone non contiene solo un valore materiale ma anche, e soprattutto, un valore simbolico che permette l'identificazione tra chi produce e cosa è prodotto.

Così sarà anche nella successiva collezione, autunno 1996, dove le maschere di stoffa furono sostituite da un trucco che copriva di nero la metà superiore del volto. La volontà continua a essere quella di stupire il pubblico e la critica, di disturbare lo sguardo - attraverso lo sguardo negato di coloro alle quali si stava attribuendo, proprio da qualche anno, un valore mediatico ineguagliabile (il fenomeno delle top model, che continuerà da allora fino ad oggi, seppur con continui cambi di target e ideali di bellezza). Questa ricerca verso un sempre maggior livello di disumanizzazione sfocerà con la collezione Inverno 1998, per la quale i vestiti, vera e propria ossessione dello stilista, saranno presentati senza la partecipazione di modelle in carne ed



Maison Martin Margiela, collezione primavera/estate 1996.

ossa, ma su delle marionette create dallo stilista Jan How. Una collezione in cui sarà presente un altro tratto stilistico più volte poi ripreso da Margiela, quale l'uso della plastica, di pellicola di plastica leggera per avvolgere questi corpi artificiali, e con essi i vestiti. In diverse collezioni, infatti, si rifà alla questione del corpo standardizzato, svelando le sproporzioni inerenti degli abiti che appartengono a un corpo e chiamando in causa metonimicamente il corpo artificiale della bambola. In questo caso, letteralmente, facendo indossare le sue creazioni a delle marionette inanimate.

E' del 2001, invece, la soluzione grafica di applicare all'altezza degli occhi delle modelle un nastro nero, esattamente come quello utilizzato nelle immagini dei giornali per salvaguardare la privacy di chi vi è ritratto. Una privacy quella salvaguardata nella sfilata dello stilista che è anche una negazione dell'identità sessuale, espressa attraverso un melange continuo dei generi dovuto anche ai tagli e ai volumi maschili che strutturano abiti pensati per un pubblico femminile, al tempo stesso proposti su fisicità quanto più androgini possibile. E' l'abito, e nient'altro sembra affermare lo stilista, l'unico elemento attraverso cui contrastare l'omologazione di massa, su cui il pensiero pluralistico, le possibilità molteplici della forma si fanno materia, si esprimono attraverso nuove prospettive e strutture architettoniche nel costume.

Ma nella poetica della Maison l'anonimato non rispecchia solamente una geniale trovata di marketing: esso piuttosto si lega a una tendenza riscontrabile anche nell'arte contemporanea e nel teatro, dove spesso si è lavorato proprio sulla spersonalizzazione e la perdita dell'identità del soggetto in scena, a favore di una riscoperta della figura come emblema e feticcio della nostra società. Pensiamo ad esempio alla "perdita del personaggio" nel teatro contemporaneo o, come afferma lo storico del teatro Marco De Marinis, il passaggio sostanziale avvenuto tra attore e figura quale punto cardine dell'evoluzione del teatro contemporaneo.⁶⁵

Basti pensare, infatti, che proprio nel 1994, anno in cui il genio di Margiela, insieme agli altri stilisti legati al fenomeno del decostruttivismo nella moda, si stava burrascosamente affermando sul panorama internazionale, in

⁶⁵ M. De Marinis, *Dopo l'età d'oro. L'attore post-novecentesco tra crisi e trasmutazione*, in M. De Marinis (a cura di), *Seminario sull'attore*, "Culture Teatrali", 13, autunno 2015.

Italia la poco più che neonata compagnia Societas Raffaello Sanzio, avvertiva, attraverso le parole del regista Romeo Castellucci “Attore: il nome non è esatto”: facendo seguire a questa affermazione una ridefinizione della presenza umana sulla scena:

L'attore non è colui che fa, ma colui che riceve. [...] L'attore non è colui che agisce, ma colui che viene agito dal palco; colui che sa ricondursi e ridursi in palco. [...] Il soma-attore si configura come una pura entità passiva [...] L'attore, ma solo come corpo, è aprioristicamente il corpo stesso del teatro.⁶⁶

La compagnia di Cesena, insieme ad altri gruppi teatrali degli anni Novanta, costituirono quella che De Marinis ricorda come Teatro della Terza Ondata (o Generazione Novanta, appunto); tra di essi Motus, Fanny&Alexander, Teatro delle Albe, Teatro Valdoca: nel lavoro di tali compagnie l'idea di attore viene spesso sostituita con quella di figura o immagine; presenza catalizzatrice della scena ma in un senso nuovo, attraverso una presenza che non rappresenta più ma che vibra delle tensioni che popolano quella stessa. Non finzione, ma espressione di una corporeità che si presenta nel suo essere mediatrice della volontà registica e, contemporaneamente, aperta alle potenzialità intrinseche della realizzazione scenica.

L'attore viene, contemporaneamente, privato di quei caratteri di determinazione scenica e autonomia espressiva, per essere considerato non più soggetto creatore, ma figura il cui carattere principale è la messa in discussione dello statuto proprio del soggetto stesso. Come fa notare Pitozzi, la figura “oltre l'attore” è una forma di presenza che passa attraverso diversi passaggi tra cui il processo di soggettivazione, l'elaborazione della corporeità e l'esposizione⁶⁷. E' una nuova concezione della presenza, che attua una rivoluzione pari a quella apportata dagli stilisti decostruttivisti, sempre in quegli anni, nella moda; un parallelo che potrebbe risultare forzato ma che segue per diversi aspetti un'estetica comune. La definizione, in ambito performativo, di una figura che si fa immagine, o semplicemente soma, per

⁶⁶ R. Castellucci, “Attore”: *il nome non è esatto*, in *Epopea della polvere, Il teatro della Societas Raffaello Sanzio 1992- 1999*, Milano, Ubulibri, 2001, pp. 81-82, p.89.

⁶⁷ E. Pitozzi, *La figura oltre l'attore: verso un'estetica del digitale*, in *Culture Teatrali*, 13, cit.

riprendere le parole di Castellucci; o ancora diviene icona, ma lontana dall'intento celebrativo del personaggio, piuttosto il soggetto per un'azione iconoclasta rispetto al culto dello stesso. In realtà, infatti, la caratterizzazione della figura appare quanto più stilizzata possibile, astraendola dalle sue qualità quotidiane per trasformarla in un vero e proprio medium di significati.

E come, nelle sfilate, così in scena, l'*escamotage* più semplice ma anche più efficace per eliminare la componente soggettiva di una presenza umana è quello di coprirne il volto. Esempio eclatante di ciò sono le numerose figure presenti proprio all'interno di una delle opere teatrali più monumentali degli ultimi anni, *La Tragedia Endogonia*, a cura della Societas Raffaello Sanzio. Queste figure che si rincorrono e si ripresentano da un episodio all'altro della saga, spesso nude e intimamente correlate con la scena nella quale sono inserite, connotandosi delle stesse dinamiche da cui sono attraversate, che accadono grazie e attraverso di esse. Spesso, allora, il loro volto celato si fa carico di significati, a volte ideologici, altre volte politici, altre ancora, puramente simbolici.

Il volto nascosto rappresenta una sottile linea di "non detto", che permette al realizzatore così come a chi guarda una non indifferente soglia di autonomia rispetto ai valori toccati da una tale decisione radicale. E le modalità attraverso cui coprire questo volto acquisiscono anch'esse un'importanza nella costruzione del senso stesso dello spettacolo (dal passamontagna, al colore rosso, al bianco, o ancora, maschere e involucri di silicone). L'identità per l'arte e la scena contemporanea, allora, non è cosa sulla quale soffermarsi oltre, mentre lo diviene invece il potere che queste figure senza volto hanno di rimandare ad una società intera, con le sue leggi e i suoi tabù e le sue modalità di rispondere ai diversi conflitti silenziosi in atto nelle forze che regolano le nostre vite.

Nelle arti visive, così come in alcune ramificazioni della body art contemporanea, il concetto d'identità è stato spesso ripreso, ad esempio da artiste come Cindy Schermann o Vanessa Beecroft. In particolare quest'ultima ha definito nel corso della sua carriera una propria personale cifra stilistica attraverso cui riflettere sul concetto d'identità, omologazione, esposizione, soprattutto, rispetto alla figura femminile. In una dialettica tra identità ed es-

senza, molteplicità e unicità, analizza e asciuga la retorica del corpo della donna, esplorando quest'ultimo attraverso lo strumento della performance “perché il soggetto è vivo e quello che comunica al pubblico è un rapporto psico-drammatico e psicologico”(V. Beecroft).⁶⁸ Le sue opere mettono in primo piano il corpo, o meglio una pluralità di corpi: corporeità in serie che si presenta nuda e senza filtri agli occhi del pubblico. Ed è proprio su questo sguardo indiscreto, imbarazzato, curioso, interrogativo, malizioso che si costruisce il lavoro dell'artista italo-americana. Edificando una dimensione fisica che dipende proprio da questi sguardi, carichi di opinioni, stereotipi e imbevuti della cultura dominante corrente. Sceglie corpi femminili bellissimi, sani, slanciati, di modelle e giovani donne: così simili nelle loro immagini d'insieme quanto diversi nelle loro singole particolarità.

Nelle sue performance, la prima cosa che risalta è la serializzazione di questi corpi, la disciplina e la bellezza che insieme emanano, nelle simmetrie delle forme, nell'omologazione del vestiario, nelle pose, spesso fisse, immobili: sentinelle spogliate e rivestite per la maggior parte delle volte soltanto di tacchi alti e collant. Vanessa Beecroft si rifà ai valori estetici occidentali, spesso anche citando le influenze che nei suoi lavori hanno le sculture e i dipinti antichi, su cui poggiano i modelli di bellezza della nostra società.

In una performance del 2001 presentata al Museo Guggenheim di Venezia, *VB47*, l'artista dichiara apertamente di ispirare la sua collezione⁶⁹ alle sculture e i disegni metafisici di Giorgio de Chirico, attraverso l'esposizione di figure „senza volto“ come i manichini presenti nelle opere del pittore ferrarese. Le modelle, infatti, indossano particolari copricapo, realizzati da una designer londinese sull'idea di „headless hat“, attraverso i

⁶⁸ Per una panoramica sul lavoro di Vanessa Beecroft si veda il catalogo a cura di Marcella Beccaria, *Vanessa Beecroft. Performances 1993-2003*, Skira, Milano, 2003.

⁶⁹ Il termine *collezione*, riferito all'installazione/performance, è utilizzato in questa ed altre occasioni dalla stessa Beecroft. Un dettaglio significativo, che mette in relazione ancora di più il lavoro dell'artista con quel mondo della moda da cui effettivamente sembra derivi molta della sua estetica: nella scelta di corpi femminili, magri e giovani; nella ripresa di stili iconografici propri delle riviste patinate; e nella scelta di determinati capi di vestiario (lingerie e tacchi alti). C'è un senso critico nel suo lavoro ma al tempo stesso una sorta di ossessione verso il culto della bellezza che dalla moda si trasmette alla società per poi tornare a ispirare il lavoro di stilisti e fotografi, in una sorta di corto circuito in cui le opere di Vanessa Beecroft si pongono come momento di astrazione e riflessione circa il nostro punto di vista sull'oggetto corpo.

quali le ragazze possono vedere senza permettere agli spettatori, di confrontarsi con il loro sguardo.⁷⁰ Esattamente come abbiamo visto per Margiela, anche con Vanessa Beecroft ritorna in alcune opere dell'artista la volontà di coprire il volto delle interpreti: un espediente di cui si serve per tramutare i corpi a sua disposizione in sorta di manichini umani, statue viventi private dello sguardo, spersonalizzate e indecifrabili. In molte delle sue performance, invece, il volto rimane scoperto ma l'oggettivazione passa attraverso il camuffamento con parrucche dai colori sgargianti (caschetti biondo platino, lunghe trecce rosse, o corti riccioli arancioni) e costumi ridotti a semplici pezzi di lingerie color carne, altre volte bianchi, che trasformano le ragazze in bambole viventi. Corpi spersonalizzati, non più "propri" perché investiti da sguardi altrui e perché decontestualizzati pure rispetto a chi li guarda.⁷¹

Un'altra similitudine rispetto alla Maison dello stilista belga sta anche nella nomenclatura dei lavori. Nessun titolo, nessun nome ma il semplice ricorso a delle sigle che comprendono le iniziali del proprio nome più il numero che segue in ordine cronologico le opere da lei realizzate. Una soluzione molto simile alla scelta da parte della Maison Martin Margiela di identificare le collezioni con il numero della linea che esse riproducono: promuovendo radicalmente il culto dell'impersonalità, a differenza della maggior parte degli stilisti, arriva a svuotare persino le etichette delle sue creazioni, bianche nella prima linea da donna, o con numeri cerchiati nelle altre (da 0 a 23).⁷²

Non a caso, dunque, la collaborazione tra Vanessa Beecroft e Margiela, per la performance dell'artista intitolata VB60, in cui viene idealmente ripresa attraverso i costumi indossati dalle ragazze, la bandiera della Corea

⁷⁰ Marcella Beccaria (a cura di), *Vanessa Beecroft. Performances 1993-2003*, cit., p. 340.

⁷¹ Cfr. Aura Satz and Jon Wood, *Articulate Objects: Voice, Sculpture and Performance*, Peter Lang Publisher, Bern, 2003.

⁷² Ogni stagione, dal 1994, attualmente nelle linee '4 e '14, inizialmente nelle linee '1 e '10, vengono inseriti alcuni indumenti e accessori che vengono chiamati "Replica", sono capi già esistenti che la Maison vuole rimangano esattamente come sono stati trovati, senza subire modifiche. Vengono riprodotti e riportano una seconda etichetta che illustra la loro origine, la funzione e a che periodo risalgono. I designer della Maison hanno il compito di garantire la riproduzione dei capi il più verosimilmente possibile. I capi che fanno parte di queste collezioni hanno già superato la prova del tempo. Cfr. Vogue International <http://www.vogue.it/news/encyclo/stilisti/m/martin-margiela>.

del Sud. Trentadue modelle asiatiche che riproducono coreograficamente la forma e i colori del “taegeuk” (ovvero lo yin-yang), nell’intento di rappresentare la separazione tra il Nord e il Sud Corea. Gli abiti della Maison Martin Margiela, body color carne e parti di abiti destrutturati color rosso fuoco, sono il veicolo che l’artista utilizza per esplicitare questa separazione, facendo sì che la moda diventi per l’occasione la portavoce di questo conflitto.



Vanessa Beecroft (in collaborazione con Martin Margiela), *VB60*, Febbraio 2007, Shinsegae, Seul.

II.2 L'ABITO PERFORMATIVO

*The scenography of elegance has been replaced
by a theatricality of meaning.*

Gilles Lipovetsky

Veniamo ora al punto centrale del nostro lavoro. Nelle pagine precedenti abbiamo visto diversi esempi in cui l'idea di costume si è evoluta in concomitanza con un nuovo punto di vista sulla corporeità, ridefinendo le possibilità che l'abito stesso ha d'intervenire sull'espressione artistica. Abbiamo riscontrato come sia possibile anche per l'abito/costume stesso di divenire una forma artistica a sé stante, o ancora convogliare nell'oggetto indossabile quelli che sono i principi estetici e formali di una corrente artistica complessa e diversificata – come, ad esempio, fu il caso dei costumi di Oskar Schlemmer per il suo *Balletto Triadico*, divenuti emblemi della visione della Bauhaus sul corpo umano, e che negli anni a seguire influenzarono indistintamente artisti, costumisti di teatro e stilisti di moda; o le creazioni dello stilista Martin Margiela, nel loro essere in bilico tra moda, arte e architettura contemporanea.

Quello che ci interessa indagare da questo momento, è come l'abito stesso possa, allora, essere considerato un soggetto performativo a se stante; quali sono le caratteristiche che esso presenta, o deve assumere, per rientrare a pieno titolo in ciò che coincide oggi con l'idea di performance; e in che modo lo sviluppo tecnologico abbia influito nel modificare lo statuto dell'abito stesso.

Anzi, è proprio su una ricerca tecnologica sempre più avanzata sui tessuti e i materiali che l'indumento può oggi acquisire maggiormente il titolo di oggetto performativo, in grado cioè di instaurare una relazione attiva con ciò che lo circonda. Ma è anche come, attraverso le tecnologie, l'abito stesso può prescindere dalla sua materialità per acquisire, come successo

nelle relazioni tra corpo e digitale, una sua virtualità, o una nuova presenza nel mondo.

Per prima cosa cerchiamo allora di definire cosa intendiamo con il termine *performativo*: esso fu coniato dal linguista e filosofo inglese J.L. Austin (1911-1960) dal verbo *to perform*, tradotto originariamente in lingua italiana con “compiere, effettuare”, e derivante dal francese antico *parfornir*, composto del suffisso *par-* (“completamente”) e *fournir*, “eseguire”.⁷³

Carattere dell'enunciato performativo è né quello di descrivere né quello di prescrivere: l'enunciato performativo è esso stesso il compimento di un'azione. Andando indietro nel tempo, ritroviamo nel verbo tardo latino *performāre*, il significato di ‘dare forma definitiva’ (risultante dall’incontro del prefisso rafforzativo *per-* con il verbo latino *formāre* ‘dare forma, modellare, formare’). Tale valore del termine risulta assolutamente pertinente nei termini della nostra ricerca, dove è appunto il concetto di *forma* lo snodo semantico da cui siamo partiti e nel quale intendiamo inscriviamo i nostri oggetti d’interesse, quali il corpo e l’abito. In maniera in un certo senso decostruttivista, vogliamo allora qui interessarci alla forma per sondare le possibilità che si hanno di andare oltre la stessa, di essere forma-corpo e al tempo stesso struttura aperta alle dinamiche invisibili che vi agiscono all’interno e ne proiettano virtualmente verso l’esterno le possibilità di presenza nel mondo. Stesso principio per la forma-abito, attraverso le opportunità che si hanno oggi nel far in modo che essa non sia più soltanto una forma chiusa e assoggettata a determinate regole o stereo-

⁷³ È ancora l’idea dell’esecuzione che risulta utile per comprendere l’aggettivo performativo, la cui storia è relativamente semplice: già con il significato di “vivo” in inglese (*performative*) dai primi del Novecento, fu quindi portato al successo dalla teoria degli atti linguistici di John Austin. Fino agli anni ’60 era rimasto principalmente legato agli ambiti tecnico-specialistici della linguistica e della filosofia del linguaggio. Performativi si dicono cioè gli atti linguistici che realizzano ciò che dicono per il solo fatto di essere pronunciati: “ti prometto di andarci”, “mi scuso di averti disturbato”, “ti assolvo dai tuoi peccati”, ecc. Quest’ultimo contesto esemplifica anche un’altra accezione specialistica del termine: sono performativi anche gli enunciati che configurano una situazione giuridica nuova (momento in cui vengono pronunciati. Ovviamente, per quello che più concerne lo scritto presente e in relazione all’idea-guida dell’esecuzione, ci riguarda maggiormente quell’uso dell’attributo *performativo* per intendere quelle forme artistiche basate sul compimento di alcune azioni (danza, musica, teatro, ecc.) secondo quei caratteri che hanno definite negli anni la pratica delle *performing art*.

tipi, ma si apra a nuove possibilità di essere e interfacciarsi con una realtà agita su più livelli, interattiva e multi-mediatizzata.⁷⁴

La foma-abito diventa, allora, presenza performativa, nella misura in cui acquisisce quella capacità di interazione con la scena e il mondo in cui si trova immersa, che sia lo spazio del quotidiano così come la realtà alterata del digitale o, ancora, lo spazio della rappresentazione scenica.

Non più solo rivestimento ma presenza agente, sulla quale si possono costruire e applicare nuovi parametri di percezione, del corpo in relazione ad essa, ma anche delle tecnologie in funzione dell'abito. Per questo vogliamo qui adottare quel sistema di classificazione della percezione ripresa da Michel Bernard nella sua riflessione circa la corporeità agente nella scena contemporanea, per considerare se e in che modo anche l'abito e il costume di scena possano rientrare in un tale sistema di analisi. Una classificazione delle diverse possibilità di percezione, che Bernard riprende dalla suddivisione tracciata da Merleau-Ponty circa i parametri attraverso cui un soggetto esperisce la realtà in cui si trova. Quest'ultimo, nell'opera *Le visible et l'invisible*, come ricorda Pitozzi :

traccia efficacemente la linea di contatto tra il corpo proprio e l'esterno, scrivendo, "la nature comme l'autre part de l'homme comme chair, ne pas comme matière". Questo orizzonte della carne estesa tesse il corpo proprio, quello dell'altro e le cose del mondo, in un orizzonte di senso nel quale le categorizzazioni di soggetto e oggetto non sono ancora costituite; il percipi si compie nel doppio movimento del sentire e dell'essere sentito. Il corpo che Merleau-Ponty ha delineato, organizza una propria comprensione del

⁷⁴ Ricapitolando circa l'etimologia del termine performativo e del verbo ad esso connesso di performare (nella sua valenza di 'dare forma, modellare' così come di 'eseguire un'azione') l'Oxford English Dictionary spiega come lo sviluppo semantico del termine sia stato incoraggiato e arricchito dall'antica interferenza tra il latino (e romanzo) formare e la radice germanica frumjan, responsabile peraltro dell'origine del già citato verbo francese fournir 'soddisfare, compiere, eseguire' (Französisches Etymologisches Wörterbuch, Bonn, Klopp, 3. Band, 1934), dell'inglese to furnish, che in un'accezione ormai defunta – ma storicamente molto importante – significava 'completare, soddisfare, portare a termine', e anche dell'italiano fornire, nel suo senso di 'portare a compimento, mettere in esecuzione, terminare'. To furnish, fournir e il letterario fornire veicolano, più che l'idea di un plasmare concreto, quella del compimento di un atto, concetto che sembra più vicino a quello della performance e del performare "attuale".

mondo, i rapporti che instaura non delineano un io puro, ma una soggettivazione ibrida determinata dal contatto tra gli enti con l'esterno.⁷⁵

È necessario aprire qui una breve parentesi riguardo il funzionamento di quello che è il nostro doppio sistema percettivo, ciò che ci permette di prendere coscienza del nostro corpo e allo stesso modo di capire come questo si ponga in relazione alla realtà che ci circonda. I due sistemi che implicano la percezione, dunque, sono rispettivamente il sistema proprio-cettivo e il sistema estero-cettivo. Quando ci riferiamo a un contesto performativo-scenico contemporaneo, esse sono le due dimensioni su cui il performer può basare principalmente il proprio lavoro sul movimento e la sua presenza scenica. Nell'ambito delle performance, ad oggi sempre più frequenti, che utilizzano le tecnologie multimediali ciò significa, nel primo caso, continuare a comporre il movimento basandosi nonostante la relazione con lo strumento digitale, unicamente sui propri sensi; nel secondo caso, invece, vengono utilizzate le tecnologie come modalità di indagine del proprio corpo, come strumenti grazie ai quali è possibile espandere le potenzialità già presenti nel corpo, nella misura cioè di quelle tensioni rese manifeste attraverso il digitale.

Da un punto di vista più prettamente medico-scientifico,

il nostro corpo è composto da terminazioni nervose sensibili a stimoli provenienti dalle articolazioni, dai muscoli, dai tendini e dalla cute, grazie alle quali è possibile ricavare una sensazione "interna" delle posizioni delle varie parti del nostro corpo. Essi si affiancano agli "estero-cettori" che forniscono al cervello informazioni dall'ambiente esterno provenienti dai nostri sensi (vista, tatto, odorato, udito, senso dell'equilibrio) ed agli "intero-cettori" sensibili ai segnali provenienti all'interno dell'organismo che forniscono informazioni sulle tensioni degli organi interni e sul dolore che ne può derivare. Tutte queste informazioni giungono al sistema nervoso centrale, dove viene elaborata una risposta, che viene immediatamente "ri-

⁷⁵ Enrico Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per un'estetica dei processi di integrazione*, cit., p. 33.

mandata" ai muscoli, dove si traduce nell'esecuzione di movimenti poco dispendiosi e coordinati.⁷⁶

Il sistema nervoso possiede, dunque, questi due tipi di analizzatori la cui funzione è, fondamentalmente, quella di darci una rappresentazione totale del nostro sé dal punto di vista spaziale e temporale, ricevendo informazioni che poi vengono elaborate dal sistema nervoso centrale, che all'occorrenza formula un programma d'azione di risposta .

Grazie all'impiego delle nuove tecnologie possiamo avere una risposta da parte di queste di tipo esteroceettivo, un feedback, cioè, della nostra presenza come corpo permeabile attraversato da intensità che sono captate dallo strumento e restituite attraverso nuove forme percepibili dai nostri sensi in maniera più manifesta. Il performer ha così l'opzione di poter continuare a lavorare sul proprio movimento, sulla propria presenza fisica in scena e di fronte a un pubblico, sfruttando però il supporto che la macchina offre. In questo modo oltre a basarsi sui propri sensi, e quindi su un accertamento solamente propriocettivo della sua azione motoria, si apre la possibilità per il performer di rapportarsi con la tecnologia in una maniera nuova, che prende le distanze dalla filosofia cyborg - legata all'idea di sostituzione del corpo umano, organico, da parte della macchina (come visto nei paragrafi precedenti) - prospettando, invece, orizzonti molto più ampi di esplorazione.

Questo differente approccio del performer, danzatore, attore, con i dispositivi tecnologici (che sono in generale particolari software, motion capture e sensori audio/tattilo/visivi) parte dal presupposto che questi sistemi artificiali servano principalmente a tirar fuori un potenziale già presente nel corpo; ne indagano ed espandono le facoltà, ne rendono manifeste le tensioni che lo costituiscono, per un'idea di corpo che si conferma in stretta relazione con l'ambiente circostante, che si fa punto d'intersezione e di passaggio di relazioni con lo spazio, membrana permeabile incisa e capace di modificare a sua volta la propria sfera di influenza, attraverso le sensazioni che da essa si dipanano.

⁷⁶ M. F. Bear, B. W. Connors, M. A. Paradiso, *Neuroscienze, Esplorando il cervello*, Elsevier Masson, Milano, 2007, p. 454.

Ma cosa succede se tentiamo di applicare tali categorie non più al rapporto tra corpo umano e tecnologia, ma a quello tra quest'ultima e l'oggetto-abito? Possiamo considerare oggi l'indumento stesso come (s)oggetto a se stante, in grado di performare una propria relazione con l'esterno e le tecnologie, a prescindere dal corpo? Dopo aver trovato nelle pagine precedenti, iniziali punti di convergenza tra abito e scena artistico-performativa, partendo dal punto di vista del corpo, consideriamo ora la possibilità di rovesciare il nostro cannocchiale e partire dall'abito per contemplare nuove possibilità di presenza che questi ha assunto e continua a sviluppare, proprio grazie alle innovazioni tecnologiche della nostra epoca.

Negli ultimi decenni, infatti, come abbiamo già avuto modo di riscontrare nei capitoli precedenti, la moda si è avvicinata sempre di più alle sperimentazioni tecnologiche, combinando l'importanza di creare abiti caratterizzati da un'allure fashion e il bisogno di rispondere alle esigenze della vita di tutti i giorni.

Per questa ragione i confini tra moda, design e scienza sono sfumati e hanno dato luogo a importanti collaborazioni interdisciplinari. Tutte queste relazioni sono costruite in modi diversi: dalla realizzazione del design del costume all'elaborazione di nuovi tessuti, e l'uso di particolari indumenti nelle performance digitali interattive.

Possiamo chiamarli "abiti aumentati", in quanto facciamo riferimento sia alla realtà aumentata del digitale, sia alla nostra realtà attuale in costante interazione con la sfera del virtuale, attraverso media e strumenti informatici grazie ai quali amplifica il proprio campo di azione.

Riguardo agli *augmented clothes*, la questione principale è come ripensare il concetto di abito che non si limita più a ricoprire un corpo, ma divengono vere e proprie entità a se stanti, in grado di amplificare il corpo, modificarne la sua presenza tradizionale, e allo stesso tempo essere trasformato dall'interazione con il corpo stesso. Quali tipi di relazione possono affermarsi allora tra il vestito, tecnologie e corpo? In quale modo gli abiti vengono trasformati dalle tecnologie e possono, quindi, diventare performativi a loro volta? Quali sono le relazioni tra le innovazioni tecnologiche implicate nella moda e la resa percettiva che si ha degli abiti?

Consideriamo, allora, alcune di queste relazioni:

1. Quando la modifica della percezione comune del costume avviene attraverso l'integrazione di Leds (luci artificiali) impiantati direttamente sull'indumento, che possono essere interattivi e accendersi e spegnersi in base al movimento dell'abito, o grazie ad altre variabili.
2. Quando, specialmente nell'ambito delle performing arts, i vestiti vengono fatti dialogare/interagire con dei sistemi di mappatura digitale: in genere costumi dalle tonalità neutre che prendono vita grazie all'elemento virtuale.
3. Quando gli abiti sono costituiti da particolari materiali (organici o sintetici) che reagiscono, modificandosi nel colore o nella forma, in seguito all'interazione fisica con determinati elementi fisici, ad esempio il corpo, le variazioni di calore, la traspirazione, il movimento, le vibrazioni: tutte variabili che alterano i dati digitali (nel caso di strumentazioni digitali impiantate negli abiti) o il materiale stesso.
4. Quando gli abiti sono digitalizzati integralmente e presentati sotto forma virtuale (in video, o addirittura come ologrammi)
5. Quando sono realizzati attraverso materiali inusuali e artificiali, tessuti performanti o stampati tridimensionalmente.

Ognuna delle tipologie di relazioni indicate rappresenta anche una diversa possibilità dell'abito performativo di relazionarsi attraverso modalità di percezione differenti. Se per i primi due punti si può parlare di una performatività esteroceettiva, in quanto l'abito subisce l'intervento su di sé da parte di un fattore esterno; negli altri casi si tratta, invece, di una performatività dell'abito di tipo propriocettivo, in quanto le modifiche avvengono direttamente dall'abito stesso.

II.2.1 L'ABITO PERFORMATIVO ESTEROCETTIVO

Considerando l'evoluzione del concetto di *indossabile* in epoca contemporanea, e volendo rimanere quanto più vicini ad un contesto a noi fa-

miliare quale quello delle discipline della scena, vediamo come è possibile applicare proprio quelle categorie di propriocezione ed esterocezione, utilizzate sempre più spesso nell'analisi della composizione di un'opera performativa, all'abito/costume.

Partiamo, allora, in questa analisi, da quei casi in cui gli abiti rispondono alla qualità esterocezione, ovvero quando si fanno membrane, o interfacce, rispetto a un sistema di azione esterno che li investe, modificando la percezione che si ha di essi, o trasformandoli in qualcosa d'altro. Perché ciò accada, l'intervento delle tecnologie gioca un ruolo chiave, proprio come sistema in grado di rielaborare una materia già presente, per farla percepire come qualcosa di nuovo, che arriva alla nostra percezione come una presenza mutata, completamente nuova.

Consideriamo l'esterocezione, dunque, come un processo percettivo periferico che opera attraverso un'interfaccia con l'ambiente in cui avviene.

E l'interfaccia coinvolge, in questo, caso non il corpo del performer o della modella (o se questi sono implicati, lo sono in maniera indiretta o secondaria), ma l'abito, la materia indossabile, la superficie di rivestimento. Questo processo esterocezione è allora basato su un ritorno del movimento (feedback) di carattere per lo più visivo, o che in alcune situazioni si manifesta anche attraverso un carattere di origine sonora o tattile. Nello schema di un processo esterocezione l'abito non subisce modifiche a partire da sé, ma diviene una presenza completamente nuova nella sua interazione con le tecnologie, all'interno di uno spazio che diviene altrettanto fondamentale in questa relazione a più canali.

Il materiale d'origine, l'abito o la superficie indossabile data, non si limita alla forma precostituita, ma in relazione con un sistema esterno cambia il proprio statuto, amplifica le proprie possibilità di presenza, divenendo punto di ricezione e, contemporaneamente, di rielaborazione di un impulso esterno.

Vediamo, allora, attraverso alcuni esempi, a cosa ci si riferiamo quando parliamo di abiti performativi esterocezione, selezionando di preferenza quelle situazioni in cui l'abito è inserito in contesti scenici o, comunque, connotati da valenza artistica.

II.2.1.1 ABITI DI LUCE

Nella nostra analisi sui sistemi esteroceettivi in relazione agli abiti, cominceremo, allora, vedendo alcuni esempi in cui sono le tecnologie di illuminazione e proiezione sull'abito a ridefinirne i contorni percettivi, trasformandone la visione agli occhi di chi guarda e alterandone la presenza originale in una ibridazione di materia e luce.

Per citare uno dei primi casi di abito performativo esteroceettivo dobbiamo tornare indietro nel tempo ad oltre un secolo fa, per fare riferimenti alla danzatrice americana, ma parigina d'adozione, Loïe Fuller e al suo lavoro su quelle che ella stessa intitolò come *danze serpentine*.⁷⁷ I suoi spettacoli rappresentano, a inizio Novecento, uno dei primi esempi di relazione tra fashion (nel senso di una particolare attenzione che l'artista riserva fin da subito al vestito in scena), danza e tecnologie. La sua innovativa e sperimentale ricerca si basava principalmente sul concetto di movimento come qualcosa che si estendeva al di là dei limiti del corpo; qualcosa che includeva il colore, la luce e il tessuto dei costumi stesso (di solito seta).

Loïe Fuller, contemporanea di Isadora Duncan, e precedendone di qualche anno l'arrivo sulla scena europea, divenne una delle più celebri e osannate danzatrici del suo tempo, non tanto per una spiccata bravura e maestria tecnico-coreografica, quanto per aver concepito nella danza qualcosa di assolutamente nuovo, e aver avuto il coraggio di osare. Tutto nacque da una sua intuizione del tutto casuale, che avvenne quando, ancora negli Stati Uniti, le fu regalata per uno spettacolo una gonna di seta cinese trasparente; scoperto che alla luce del sole la gonna ondeggiando dava la

⁷⁷ Loïe Fuller nacque nel 1862 in una provincia americana alle porte di Chicago. La sua carriera artistica iniziò molto presto, e la vide inizialmente protagonista di vaudeville e burlesque, rappresentazioni teatrali e altre forme di spettacolo al limite del circense. Fu lei stessa a vantarsi più volte di non aver mai studiato danza, come ricorda S. R. Sommer nel saggio *Loïe Fuller, la fata della luce* [R. S. Sommer, *Loïe Fuller, la fata della luce*, in E. Casini Ropa, *Alle origini della danza moderna* (a cura di), Mulino, Bologna, 1990, p. 239]. Una "lacuna" che colmò ben presto attraverso le sue grandi abilità sceniche e creative, la sua capacità di arrivare fino in fondo alle sue intuizioni, attraverso un'innata ambizione e un viscerale perfezionismo. A gli inizi della sua carriera fu costretta a mantenersi di espedienti e trovare così il modo di guadagnarsi fette di terreno, prima verso la New York degli spettacoli di cabaret, poi verso l'Europa, Parigi e la consacrazione di "La Loïe" come una delle più importanti e influenti artiste di inizio Novecento.

sensazione dell'oro cangiante, decise di trovare un modo per riproporre un effetto simile durante gli spettacoli.

Agitai la seta e vidi mille movimenti sconosciuti fino a quell'istante... scoprii che ogni movimento del mio corpo creava una composizione di pieghe nel drappeggio, un certo luccicare della seta che poteva essere previsto matematicamente e sistematicamente. Ottenni l'effetto di una spirale tenendo le braccia alzate mentre giravo su me stessa, prima a destra e poi a sinistra, e ritoccando il movimento finché non si formò il disegno a spirale.⁷⁸

Immediata da parte sua l'idea di lavorare con la luce elettrica per avere, da un lato, la libertà di sperimentare la sua intuizione senza quei vincoli che naturalmente imponevano le altre fonti di luminose, come la luce del sole o quella delle candele; e d'altro lato, per poter contemporaneamente sfruttare il potenziale offerto dall'elettricità, in grado di amplificare, cambiare, accentuare uno stimolo visivo, già di per sé affascinante, come le danze con le lunghe vesti, fatte sapientemente volteggiare, che la Fuller stava già "brevettando".

L'idea di danza di Loïe Fuller, dunque, era la costruzione di un'intera immagine visiva basata sul movimento corporeo, sulla luce e sui costumi di scena. I due elementi principali, il movimento e la luce, si combinavano in una relazione interattiva e multilivello – per la prima volta nella storia – con l'abito, creando una presenza scenica danzante, ma che andava al di là della presenza della danzatrice in sé. Una figura nuova, sfuggente e soggetta a costante mutamento, dove l'abito non ricopre più una funzione di mero "decoro" del corpo ma diviene soggetto predominante, inglobando il corpo della performer al suo interno. Per Loïe Fuller, il dinamismo del movimento è prodotto dagli effetti luminosi e colorati sul corpo e sulle vesti della danzatrice, e non soltanto dal movimento stesso. *La Loie* sfrutta la luce elettrica, vera e propria nuova tecnologia dell'epoca, sfruttandone le sue qualità di essere cangiante e "attiva", e rendendola protagonista del suo lavoro. La luce nella concezione della Fuller, e per la prima volta nella sto-

⁷⁸ L. Fuller, *Memoirs of Loie Fuller*, "The Sunday Record - Herald" Chicago, 29 nov. 1908, in R. S. Sommer, *Loie Fuller*, op. cit., p. 241.

ria della danza, costituiva un vero e proprio *set design*, giocando con la presenza fisica della danzatrice e di quella materica dei tessuti, divenendo elemento drammatico della composizione in dialogo con il movimento del corpo e quello dei costumi.

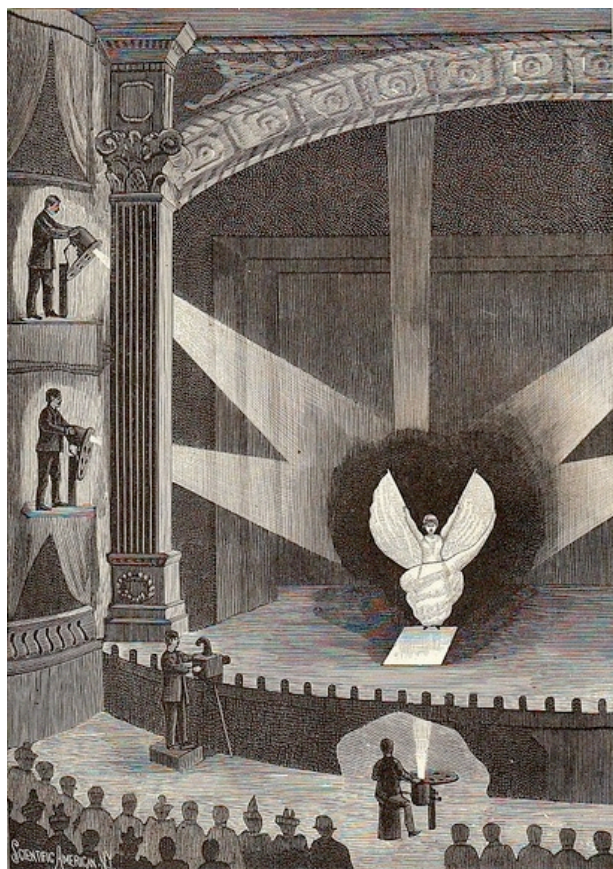
In questo senso, per la Fuller, la tecnologia non è semplicemente una metafora per invocare un nuovo stato del movimento ma piuttosto un processo per mettere alla prova la vera percezione del movimento. Questo non è solamente emanato dal corpo umano ma si manifesta anche nell'ambiente in cui il corpo agisce.

La sua ricerca fu continua e originale: ella creò una sorta di "*wearable moving sculptures*" che continuò a perfezionare per il resto della sua carriera, attraverso cui si producevano particolari effetti luminosi grazie alla risposta della luce proiettata su un certo tipo di stoffa. Estese, inoltre, le estremità del corpo umano attraverso un ulteriore stratagemma: attaccò metri di tulle chiaro a dei bastoni di bambù che ella reggeva con le mani durante i suoi spettacoli, e che quindi venivano usati come una sorta di braccia prostetiche, muovendo le quali ella riusciva a creare un vero e proprio schermo attraverso il vestito su cui le luci agivano, modificandone il colore e la forma percepita dallo spettatore: un enorme involucro svolazzante, o meglio serpentino, intorno al corpo della danzatrice i cui colori cambiavano al suo roteare ipnotico e senza sosta.

Loïe Fuller depose il brevetto dei suoi *Garments for dance* nel 1894⁷⁹ a New York, con valore legale anche in Francia e Germania: nel testo si fa riferimento a un abito costituito da un'ampia gonna, un'architettura indossabile realizzata con un materiale soffice e leggero, alla cui sommità era installato anello di alluminio, per essere idealmente appoggiato sul capo come una corona. Le bacchette di bambù o di alluminio, dritte o ricurve, erano, dunque, attaccate al bordo frontale della gonna ed erano impugnate dalla danzatrice per permettere una migliore manipolazione della gonna. Questa veniva fatta roteare con un movimento ondulatorio e, contemporaneamente, veniva illuminata dalla luce elettrica.

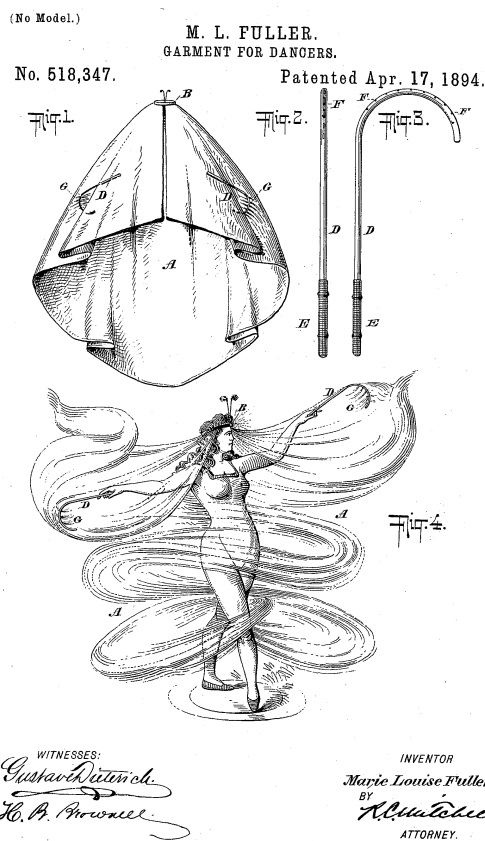
⁷⁹ Cfr. A. Kraut, *Choreographing Copyright: Race, Gender, and Intellectual Property Rights in American Dance*, Oxford University Press, New York, 2016, p. 80.

Ed è proprio questo il punto che più ci interessa: come ella iniziava a danzare, il suo costume si animava contemporaneamente, attraverso un sistema di luci multidirezionali e multicolore che forgiava la forma delle pieghe della stoffa, in una trasformazione costante del corpo nascosto in un corpo performativo “espanso”.



Un'illustrazione di Loïe Fuller sul palco, il supporto tecnico di operatori proiezionistici muniti di lanterna magica (da sotto il palco) e riflettori (sulla parte sinistra del palco). *Scientific American*, 20 June, 1896. Fashion in Film Archive.

Loïe Fuller, illustrazione tratta dal Brevetto registrato dall'artista nel presso il tribunale di New York, il 17 aprile 1894.



Le coreografie aumentate di Loïe Fuller coincidono anche con la nascita di un altro media “luminoso” del tempo: il cinema degli esordi. E se da un

lato la danzatrice ne divenne ben presto musa, grazie al suo estro aperto alle contaminazione, dall'altra parte si lasciò ispirare da questo nuovo media, spesso prestandosi come soggetto per alcuni dei primi video della storia del cinema. Grazie alla sua geniale capacità di rielaborare le scoperte e le innovazioni a lei coeve, inoltre, possiamo constatare come nei suoi lavori è il corpo in movimento, avvolto nelle vesti e investito dai raggi di luce, a farsi schermo e scena dell'azione a un tempo, mettendo a confronto la materialità e le qualità proprie dei tessuti utilizzati con i campi dell'immateriale, propri della luce proiettata.

Con i suoi esperimenti scenici di movimento, luce e colore, la bidimensionalità dello schermo veniva così sostituito da una forma morfica e rotante, tridimensionale, che sfidava la percezione dello spettatore nel riconoscere il punto in cui finiva il corpo danzante e dove iniziava, invece, lo "schermo", ovvero la presenza virtuale della proiezione sul costume. Tutto ciò è ben visibile in alcuni video delle Danze Serpentine, filmati niente di meno che dai Fratelli Lumière nel 1896. In questi video si documentano in maniera espressivamente eloquente quelle che erano le caratteristiche principali di questa danza, come genere vero e proprio (e che sopravvisse ben oltre alla scomparsa della sua pioniera): la pienezza, la *texture* e la forma dei veli, dell'abito usato; il ruolo e il grado di visibilità del corpo; la lunghezza delle bacchette, la loro forma e la loro flessibilità; la successione e la quantità dei colori⁸⁰; e, infine, la direzione di ogni gesto e movimento.

Come lo storico del foto-dinamismo Giovanni Lista osserva,

[Loïe] Fuller fu capace di trascendere la danza del velo e arrivare a realizzare un'arte dell'immateriale, basata sul movimento, le forme scultoree astratte e i colori luminosi. [Ad ella solamente furono attribuite quelle determinate capacità che le permisero di divenire un'icona dell'epoca, quali:] la viruosità di agitare i veli del suo costume fino a sei metri di altezza, le particolari bacchette dalla punta ricurva che evitavano qualsiasi punto di interruzione nella linea fluida delle vesti [e che come abbiamo visto sopra, Loïe Fuller registrò con un vero e proprio brevetto a suo nome], una squadra di illuminotecnici che adoperavano proiettori mobili, presto più di un centinaio, l'esibizione di tutte le sfumature di colori possibili producendo

⁸⁰ I colori nei video dell'epoca erano ovviamente ridipinti a mano frame per frame.

un caleidoscopio infinito di effetti, il resto del palco immerso nel buio, coperto interamente di drappi blu brillante per attenuare la luce riflessa dalle proiezioni colorate, la ricerca continua delle più delicate texture per i suoi soffici costumi in seta, l'uso di specchi per ridurre e smaterializzare l'immagine teatrale.⁸¹

Nessun particolare era lasciato al caso: le sue danze inauguravano una diversa modalità di percezione e presenza del corpo umano e del costume in relazione all'artificio. Movimento, luce e precisione meccanica furono gli elementi cardine delle sue apparizioni sceniche, dai quali si andava definendo il carattere assolutamente innovativo della sua opera.

Dal nostro punto di vista c'è qualcosa di molto importante che accade negli spettacoli della Fuller: ciò che si muove non è più un corpo, nè un costume, ma un'astrazione, la cristallizzazione successiva di forme che si dissolvono in quella successiva; apparizioni determinate dalle direzioni del movimento e dalla luce proiettata sulla superficie dei veli. I colori definiscono figure effimere, non c'è rappresentazione di presenze altre bensì la continua fuga di una presenza nell'altra, in un fluire inesorabile e ripetitivo del movimento. L'abito diviene entità morfica in cui riconoscere forme familiari e fantastiche – come farfalle, nuvole, dragoni, onde, fiori, uccelli e fiamme – in un tumulto visivo, a cui il pubblico veniva sottoposto, messo di fronte all'enigma della propria stessa capacità percettiva.

Come lei iniziava a danzare il vestito si muoveva gonfiandosi e sollevandosi; il suo "schermo-abito" cominciava a prendere vita, in un gioco di luci multidirezionali e multi-colorate, che scolpivano le pieghe del materiale e ne definivano le onde continue, in una trasformazione ritmica della forma del corpo nascosto ed esteso della danzatrice. La presenza scenica della danzatrice non è racchiusa in una forma statica, si crea e si disfa nell'attimo in cui la veste scivola e plasma effimere increspature aeree, in cui la luce proiettata produce una certa ombra nel centimetro a fianco; in cui, infine, il movimento prosegue il suo percorso, trascinando con sé la creazione visiva appena compiuta.

⁸¹ G. Lista, *The Serpentine Dance in the Cinematograph*, in M. Uhlirova (edited by), *Birds of Paradise: costume as cinematic spectacle*, Koenig Books, London, 2013, p. 98 (traduzione di chi scrive).

Tornando al nostro schema circa ciò che possiamo riconoscere come abito performativo, ciò che ne determina la sua qualità esteroceettiva è anche un altro elemento, un carattere essenziale che ci permette di individuarne i riscontri percettivi esterni: ci riferiamo qui al concetto di *traccia*, come segno visivo di un percorso che si esaurisce nel suo compiersi, che rimane impresso sulla superficie dello sguardo, già impegnato a seguire un nuovo sviluppo del movimento e della forma dell'abito.

La presenza scenica di Loie Fuller è nascosta e moltiplicata al tempo stesso, la luce favorisce l'aspetto quasi cinematografico dei suoi effetti scenici, e contemporaneamente ne esalta l'esperienza percettiva per gli spettatori che vi si trovano di fronte. La presenza dell'abito che l'avvolge si disfa in una sovrapposizione di tracce virtuali, sfociate nella dimensione attuale del movimento e immediatamente svanite nella successione frenetica che connota l'estetica delle Danze Serpentine.

Non fu un caso che in molti, fin da allora, vi scorsero un possibile rapporto con il lavoro che in ambito scientifico stava portando avanti Étienne-Jules Marey, in cui, come abbiamo visto le tracce del movimento corporeo venivano addirittura impresse su pellicola, ridotte a segni, vettori che indicavano il normale fluire del corpo da una posizione all'altra, attraverso la loro fotografica messa in primo piano. Se Marey aveva frammentato il tempo, sezionato il movimento, e infine fermato la traccia dell'uno e dell'altro in una presenza oggettuale come quella del supporto cartaceo della stampa, Loie Fuller compie, possiamo dire, un percorso inverso, in cui è dall'elemento concreto di tessuti, bastoni e proiezioni luminose che parte la creazione di un movimento fluido, sfumato e frazionabile solo nell'istante della visione.

La soluzione visiva a cui arriva Loie Fuller è un ibrido, una figura che si fa tutt'uno col suo abito, una marionetta vaporosa, in cui viene trascesa la presenza umana dell'attore/danzatore, a favore di quell'attore-scenografia proprio della visione simbolista; e che si innesta anche con quell'utopia di un attore assoluto, super (come la marionetta di Craig), quintessenziale, scorporato, lunare, di cui nella Fuller si può riconoscere una efficace realizzazione.

E così come fu per gli studi di Marey, anche grazie alla Fuller, attraverso l'utilizzo di un particolare costume da essa stessa realizzato, s'indaga quella

che è la natura intrinseca del movimento, approfondendo la conoscenza cinestetica del corpo. Come ribadisce Gretchen Schiller: «Entrambi possono essere visti come iniziatori delle tradizioni di cinedanza (e videodanza) così come noi oggi le conosciamo»⁸². Sia la performer americana che lo scienziato francese si servirono, infatti, di particolari espedienti tecnici per mediare e tracciare i movimenti del corpo al di là della sua propria effimera e mutevole natura. Nonostante le differenze delle loro rispettive discipline e le diverse metodologie applicate, entrambi riconobbero l'opportunità di espandere le espressioni artistiche e scientifiche proprie dei loro campi di lavoro, attraverso la trasformazione e la diversa percezione del movimento. La *traccia* del corpo si manifesta grazie all'impiego di strumenti tecnici, che agiscono in modo tale che la presenza scenica non si giochi più solamente sul riconoscimento della figura antropomorfa capace di catturare l'attenzione degli spettatori con le sue doti rappresentative. La presenza che attrae, che lascia segno del suo "esserci" ed "essere stata" acquista sfumature variopinte, non cede più alla sottile tentazione narrativa ma tende per opposto alla pura espressione.

Loïe Fuller è divenuta punto di riferimento per moltissimi esempi della scena contemporanea; nel suo lavoro, infatti, è possibile trovare aspetti centrali su cui si giocano alcune tra le soluzioni artistiche più interessanti del teatro multimediale/digitale. Dalla concezione stessa di "corpo-schermo espressivo" (schermo cioè capace di trasformare il corpo della performer ma anche e soprattutto di interagire con lo spazio) si genera via via anche l'idea di un ambiente attivo, animato dalle stesse "correnti" dinamiche che muovono il corpo che vi è immerso; uno spazio che si scopre non essere immobile ma presente e mutabile. Per concludere, possiamo annoverare Loïe Fuller quindi, tra i primi artisti della scena a lavorare appieno sul solco della minimizzazione e/o astrazione dell'attore come entità fisica. Con le sue soluzioni in un certo senso ancora artigianali, preannunciò ciò che sarebbe avvenuto con il mondo della realtà virtuale, in cui l'attore in carne ed ossa può venire rimpiazzato o essere duplicato o, ancora, estendersi in forme senza peso, figure fluttuanti che appartengono all'universo immateriale del digita-

⁸² G. Schiller, *Kinaesthetic Traces Across Material Forms* in S. Broadhurst and J. Machon, *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* (eds), MacMillan, Palgrave, 2006, p. 102 (traduzione di chi scrive).

le. Come ricorda Sommer a conclusione del suo saggio, in un'intervista ad André Rigaud nel 1923, La Loïe - ormai nella fase finale della sua carriera - profetizzò: «Devo accontentarmi di tracciare la strada; ma sono certa che qualcuno realizzerà il teatro della luce che ho sognato».⁸³

Ma l'influenza dell'opera di Loïe Fuller non fu circoscritta solamente all'ambito del teatro e della danza. Ritroviamo, infatti, una citazione evidente delle danze serpentine nell'ouverture del video di presentazione della collezione autunno/inverno 2009 dello stilista Gareth Pugh, realizzato dalla video artista Ruth Hogben. Attraverso questo video facciamo un balzo dal campo delle arti sceniche a quello della moda, circa cento anni più tardi. Abbiamo visto come Gareth Pugh si sia distinto per la sua affinità con il mondo della danza, grazie alla sua collaborazione con il coreografo Wayne McGregor. Attraverso questo video ribadisce quanto il suo mondo estetico e le sue scelte espressive si siano fortemente ispirate al mondo delle arti performative e, in particolare, da coloro che vi apportarono svolte decisive e all'avanguardia per l'epoca coeva. Lo stile di Gareth Pugh stesso è altamente riconoscibile: egli lavora sulle simmetrie del corpo per comporre abiti come eleganti pannelli che abbracciano il corpo e lavorano sulle pieghe come mezzo per creare variazioni ritmiche. Il suo design asimmetrico crea nuove e differenti espressioni di volumi e forme.

Adeguando la sua fervida immaginazione alla forma cinematografica, invece di una classica sfilata, per la collezione A/I 2009 sceglie di realizzare in collaborazione con la video maker londinese del gruppo Showstudio,⁸⁴ un video caratterizzato da un'estetica fortemente enfatica, grafica e teatrale che esprime l'essenza della sua visione creativa.

⁸³ Loie Fuller in R. S. Sommer, *Loie Fuller, la fata della luce*, in E. Casini Ropa, *Alle origini della danza moderna* (a cura di), op. cit., p. 253.

⁸⁴ Showstudio è un fashion-art project, con base a Londra e fondato dall'estro poliedrico di Nick Knight. Fondamentalmente nasce dall'idea di costruire una piattaforma online su cui sperimentare nuove forme di comunicazione visiva ed editoriali per la moda, raggruppando insieme i lavori inediti di fashion photographer, stylists, filmmakers, architetti, giornalisti. Uno spazio libero e creativo, in cui sono incoraggiati gli estri più anticonformisti e impegnati, in cui la moda non è trasmessa come diktat ma come espressione artistica, rifiltrata attraverso altri mezzi di comunicazione come i video d'arte e innovative progetti fotografici. Il motto, sin dall'inizio, fu "engaging with the new media".

La collezione è basata principalmente sulla dualità del bianco e nero, con tracce di colore per lo più rosso metallico. Vi si sottende l'idea di una plausibile fuga dalle tenebre, con ispirazioni sci-fi e un'intensità espressiva degli abiti stessi, assolutamente teatrale. Diversamente da Loïe Fuller che basava la trasformazione dei suoi abiti attraverso una moltitudine di colori, Gareth Pugh realizza i suoi effetti visivi (che richiamano alla mente precisamente le Danze Serpentine) nei colori del bianco e nero: se all'inizio del ventesimo secolo l'innovazione risiedeva proprio nella possibilità di sperimentare attraverso una pluralità di colorazioni artificiali, il gusto "digitale" contemporaneo va verso un'estetica della sintesi, ben espressa attraverso il binomio del black&white.



Frame da Gareth Pugh Autumn/Winter 2009, Film by Ruth Hogben.

La forma degli abiti fuoriesce dall'opposizione dei due colori come materia nera fluida e virtuale, che emerge dal bianco astratto che caratterizza lo spazio dell'azione. Grazie a questo video abbiamo quindi un perfetto esempio di come l'uso dei nuovi media – come il video insieme all'editing digita-

le – può contribuire a dare un nuovo approccio all'elemento-abito. In questo video una sorta di agente vivo attraverso cui si rileva l'oggetto: un nero impalpabile e fumoso che improvvisamente si condensa nella forma di un vestito che emerge dall'orizzonte immacolato che lo circonda, dove la presenza della modella/performer diviene a poco a poco sempre più definita.

Questa non è la sola collaborazione tra Pugh e la multi-sfaccettata agenzia di video di moda Showstudio. Il film digitale sta diventando uno strumento sempre più utilizzato soprattutto da quegli stilisti più all'avanguardia, attraverso cui la propria estetica di moda può essere enfatizzata, virtualizzata e ri-espressa in un nuovo linguaggio.

Nel caso di Pugh, la monumentalità dei suoi abiti, la bellezza essenziale e minimale delle sue linee, le stampe ottiche e grafiche che sono diventate negli anni la sua firma: tutto ciò viene evidenziato nel film, e trasformati in gradazioni di presenza,⁸⁵ passando da una condizione effimera iniziale, caratterizzata da una predominanza del colore bianco e di trasparenze nelle tonalità del grigio, a una texture che si fa sempre più materica, determinata da una presenza sempre più preponderante del nero e l'uso di forti contrasti visivi. Questa opposizione cromatica di bianco e nero assume un valore estetico e poetico importante, dal quale gli abiti assumono una nuova forma, che esula dal loro carattere quotidiano per acquisire una nuova presenza virtuale. Nel video la performer rivela la sua figura attraverso il movimento, e il movimento è rivelato a sua volta attraverso i bagliori metallici degli abiti. La figura non è totalmente rivelata ma sta allo spettatore riconoscerne e indovinarne la forma dalle linee luminose che vi si producono, dalle pieghe e dai volumi che emergono dalle tenebre alla luce del bianco accecante.

⁸⁵ L'interessante teoria di analisi proposta da Pitozzi parla di una vera e propria "Sismografia della presenza", nella quale si possono individuare dimensioni complementari che la costituiscono: la presenza si dà, allora, per gradi, o meglio, per effetti che coesistono sulla scena. A partire da tali presupposti si può erigere una vera e propria fenomenologia della presenza scenica, individuando quelle che sono le sue diverse figurazioni, e disponendole lungo due opposte direttrici, l'una a carattere intensivo, l'altra a carattere estensivo. Nel primo caso si fa riferimento a una prossimità immediata tra l'ente e il segno che lo intensifica sia sul piano visivo che sonoro. Il grado di presenza intensivo viene classificato come una "dinamica di prossimità persistente". Nell'altro caso, invece, che riguarda quelle gradazioni della presenza con carattere estensivo, significa che i segni di tale presenza divergono da questa, se ne separano, cercando quindi una propria autonomia, una propria localizzazione spaziale.

Per una spiegazione più esauriente di gradazioni di presenza si veda la definizione che di esse ne dà Enrico Pitozzi in *Figurazioni: uno studio sulle gradazioni di presenza*, in "On Presence", Culture Teatrali, n. 21, Annuario 2011.

L'impressione è quella di una texture liquida che avvolge il corpo, creando una danza di onde e ritmo. Grazie al film i colori che caratterizzano la collezione di Pugh ottengono una forza maggiore, diventano presenze vive in grado di determinare la figura stessa.

Film e moda e, al tempo stesso, "fashioning for the video": per Gareth Pugh l'uso del video è divenuta sempre più un'alternativa all'evento in passerella; un modo per combinare l'estetica teatrale e gotica dei suoi abiti con il linguaggio virtuale del video, dove passato e presente sono mixati in una perfetta alchimia digitale.

II.2.1.2 MAPPARE IL TESSUTO/CORPO

Volendo continuare nella nostra analisi sui costumi performativi, a cui abbiamo attribuito nelle pagine precedenti il carattere di esterocezione, prendiamo ora in considerazione un altro caso che segue direttamente le sperimentazioni attuate da Loïe Fuller a inizio secolo scorso. Se la danzatrice aveva utilizzato all'epoca la tecnologia della luce elettrica per dare vita, insieme ad altri espedienti tecnici, a una nuova presenza scenica in cui costume corpo e movimento si confondevano in un'unica entità, in anni a noi più prossimi assistiamo a un'evoluzione di questa tecnica di proiezione sull'abito, o direttamente sul corpo, che si definisce con l'entrata in scena delle tecnologie digitali.

E ciò accade in ambito teatrale e di danza, così come nel campo della moda. Non a caso, possiamo riconoscere come sia sempre più diffusa tra gli stilisti contemporanei l'idea del corpo come una tela. McQueen, Viktor&Rolf, Chalayan: il loro utilizzo della passerella diviene il momento attraverso cui convogliare ed esprimere idee e concetti rivoluzionari, o semplicemente più profondi rispetto al semplice indirizzo estetico di stagione, spesso relativi invece alla possibilità di trasformazione che la moda detiene, più o meno implicitamente, come suo statuto. Trasformazione come possibilità di "rivestire" - o meglio, divenire - più personaggi, in una simbiosi di corpo/abito, essere/abitare, verità/finzione. Questi designers integrano pie-

namamente il corpo nel lavoro artistico, che in questo caso è l'abito, e che non può esistere senza il corpo. O forse sì, come vedremo più avanti.

In questo momento consideriamo, invece, in che cosa consiste la mappatura digitale di un abito e a quali risvolti estetici e artistici può condurre. Una modalità di lavorare sui costumi e la luce che si è sviluppata essenzialmente negli ultimi decenni, a partire dalle arti performative per poi arrivare anche alla moda. Un altro modo attraverso il quale le forme e i colori degli abiti possono essere espressi e percepiti in maniera nuova, attraverso l'implicazione delle nuove tecnologie. Facciamo, infatti, riferimento alle proiezioni virtuali dirette sia su abiti dall'aspetto inizialmente neutrale, sia rivolte direttamente sul corpo nudo, che cambiano il loro aspetto primario grazie a un sistema di mappatura digitale. Uno dei primi casi di mappatura digitale sul corpo ci fu data dalla compagnia di danza americana Troika Ranch, pioniera nell'uso intensivo delle tecnologie multimediali. Il fondatore Mark Coniglio creò un sistema di *motion tracking*, chiamato Isadora, in grado di mappare in tempo reale il corpo in movimento grazie a un sistema di captori, videocamere e computer, per poi riproiettare su di esso colori e immagini che andavano a ricostruire una nuova geografia della scena. Inizialmente sviluppato per realizzare le performances di Troika Ranch, Isadora riflette un'esperienza sul campo di oltre vent'anni nelle performances live in real-time e nell'interazione con i media. Esso è fondamentalmente un ambiente di programmazione grafico che permette un controllo interattivo sui media digitali, lavorando sulla manipolazione in tempo reale del video, e permette di pianificare e dirigere i vari input provenienti da più fonti nella composizione dell'opera in scena. Funziona come un motore che guida i componenti visivi e manipolabili della performance collegandoli insieme graficamente, come blocchi sovrapposti, ognuno dei quali esegue un proprio compito (ad esempio, attivare o manipolare video, catturare con dei video immagini live, cercare input Midi o controllare le videocamere digitali) . Questi blocchi di base sono chiamati "attori" e vengono spostati all'interno di una "scena" dove sono collegati tra loro per rispondere a diverse funzioni e ottenere gli opportuni comportamenti da parte dei media che si vogliono utilizzare e gestire in tempo reale. Grazie a questi collegamenti sono stabilite complesse relazioni che permettono all'informazione di viaggiare da una risorsa all'altra, attraverso computer e interfacce esterne. Perciò, connetten-

do varie operazioni insieme, un performer può determinare il livello e il tipo di interattività nella performance.⁸⁶

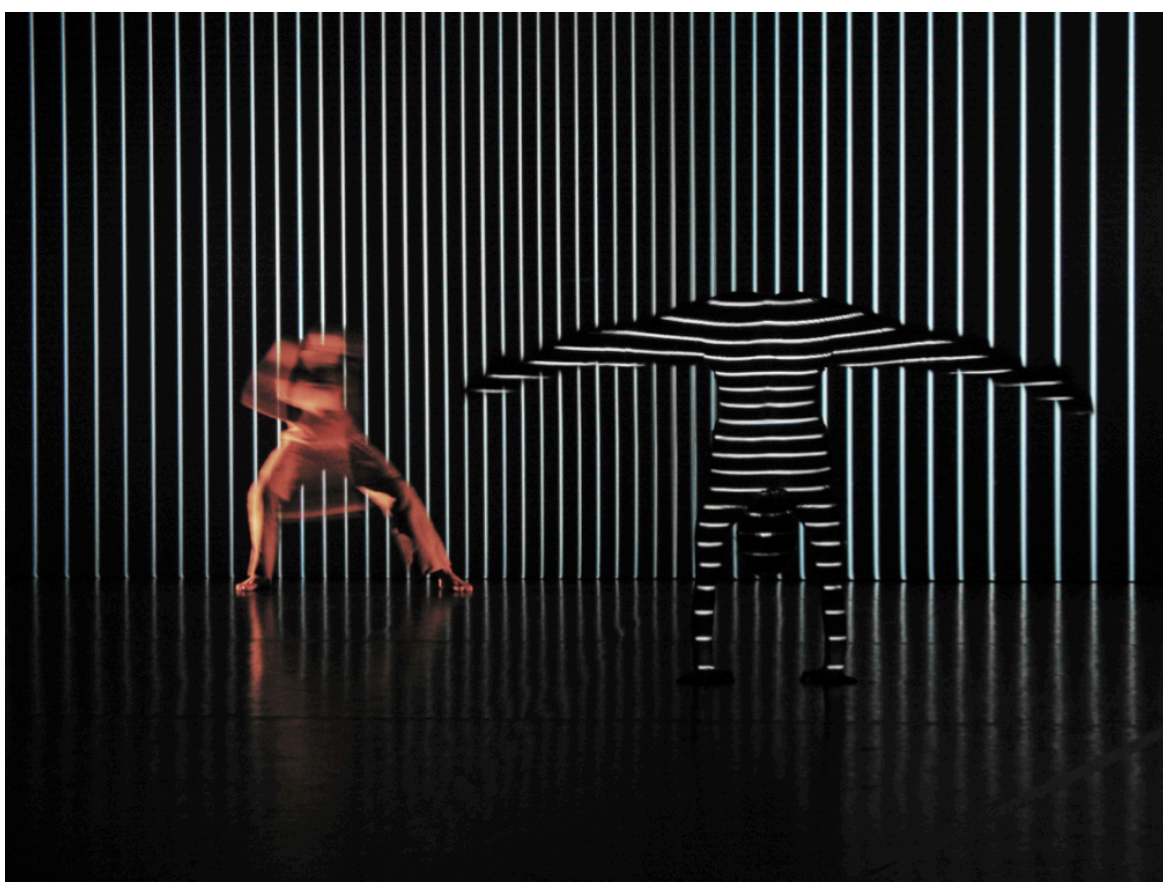
Uno dei più affascinanti esempi di utilizzo di Isadora fu la performance di Klaus Obermaier, *Apparition* (2004),⁸⁷ in cui i danzatori rispondevano attraverso i loro movimenti coreografici alle proiezioni digitali che apparivano dietro, intorno e su di sé. La loro presenza in carne ed ossa diviene allora il punto di partenza per le tracce luminose che si manifestano e scompaiono, per susseguirsi continuo di molteplici dimensioni visive e virtuali, che giocano il ruolo di vero e proprio doppio sintetico sulla scena. La danza interattiva diretta da Klaus Obermaier, in collaborazione con l'Ars Electronica Futurelab, tenta così di rispondere a una serie di questioni circa l'interazione con il digitale come ad esempio che tipo di coreografia può emergere dal lavoro scenico quando il software gioca il ruolo di vero e proprio co-interprete? Quando l'immagine virtuale e quella che si suppone come originale dello spazio (o della superficie del corpo, o dell'abito) condividono la stessa superficie fisica? quando ciascun elemento in movimento sulla scena

⁸⁶ In un'intervista rilasciata alla rivista "Digimag", Mark Coniglio racconta: "Isadora fu il risultato di una serie di tentativi per processare il video in real-time, ma aveva un sacco di crash di fronte al pubblico. Questo era, semplicemente, inaccettabile. Quindi mi sono detto: devo fare tutto per conto mio, anche per customizzare il software per i miei bisogni artistici. Dopo aver mostrato il software al Monaco Dance Forum nel 2000, un amico si mostrò interessato a usarlo, il che portò all'interesse di un altro suo amico. A quel punto mi resi conto che ero in grado di vendere un paio di dozzine di copie, e che questo poteva permettere a Troika Ranch di sopravvivere. Il resto, come si dice, è storia. Ti racconterò un episodio che credo abbia portato al successo del software. Nei primi giorni, Dawn Stoppiello ed io tenevamo spesso dei workshops sulle performance interattive, usando Isadora come un mezzo per permettere agli studenti di realizzare le loro idee. Lei è una coreografa e non una programmatrice, e così mi ha offerto molte visioni sulle parti del programma che erano difficili da capire da un punto di vista artistico. Inoltre, ho visto le persone nei workshops usare Isadora, e ho avuto modo di capire dove incontravano problemi o avevano difficoltà a comprendere qualcosa. Ho risposto a questi stimoli modificando il software per renderlo più semplice, per aiutare i novizi ad approcciarsi. Questo processo di sviluppo è continuato per un po' di tempo, e ha portato a ottenere qualcosa di cui è abbastanza facile imparare i primi passi, senza togliere la complessità desiderata da chi ha più esperienza. Questa combinazione di facilità d'uso e implementazioni per utenti esperti è la chiave per capire come mail il software è diventato così popolare.» Da B. Niessen, *Mark Coniglio: Building Blocks Isadora*, In "Digimag - E-mag di arti digitali e cultura elettronica" n. 26, Luglio/Agosto 2006, reperibile anche sul sito internet: <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=898>.

⁸⁷ *Apparition* (2004). Concept, artistic direction, music and visuals: Klaus Obermaier (AT). Choreography, performance: *Apparition II*: Desirée Kongerød (GB/NO), Matthew Smith (NZ). *Apparition I*: Robert Tannion (GB/AU), Desirée Kongerød. Interactive design and technical development: Peter Brandl (AT), Jing He (US/CN), Christopher Lindinger (AT) – Ars Electronica Futurelab; Hirokazu Kato (JP) – Osaka University. Dramaturgical support: Scott deLahunta (US/NL). Body projection technology by buero+staubach Berlin, with André Bernhardt.

è sia interattivo che indipendente? E, infine, può ogni forma presente, danzante o immobile, trasformarsi in una superficie di proiezione cinetica?

L'aspetto per noi qui più interessante, è come la proiezione stessa può essere considerata un costume performativo esteroceettivo (o meglio, un *virtual garment*). In questo caso, infatti, investendo il corpo seminudo del danzatore (che indossa un semplice body color carne), l'elemento digitale della proiezione definisce un nuovo rivestimento sul corpo, che ne segue i movimenti e che ne esalta gli stessi in relazione all'ambiente in cui si trova immerso. Ambiente che in questo caso, è bene precisare, è altrettanto animato da scenografie digitali virtuali, realizzate sempre grazie al software Isadora.



Klaus Obermaier, *Apparition* (2004)

Come visibile dall'immagine tratta dallo spettacolo, i colori della proiezione tracciano sul corpo del performer un secondo costume virtuale che dialoga con lo sfondo attraverso un'opposizione grafica e optical. I corpi stessi sono quindi usati come schermi viventi e sono completamente immersi nell'universo virtuale che li circonda. L'orizzonte in bianco e nero in costante mutamento, sembra a volte avvolgere i due danzatori come un campo magnetico, altre volte sembra metterli alla prova, altre volte ancora, invece, è come se le reazioni grafiche dello spazio si ori-

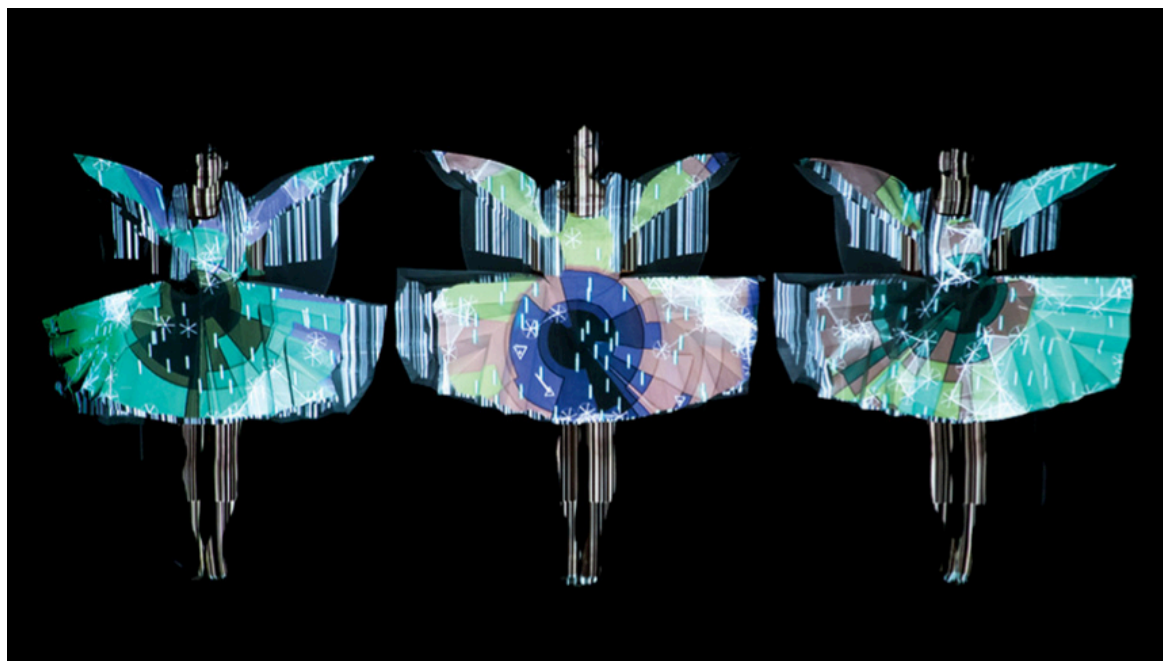
ginassero, germogliassero, quasi, proprio dal movimento dei performers. Sviluppato interamente per questa performance, la tecnologia di manipolazione visuale aggiunge un valore “di magia” allo spettacolo. Il colore a sua volta, diviene durante la performance, un elemento di interazione, un terzo performer a sua volta, in dialogo con i due danzatori, seguendo i loro movimenti e creando una sorta di allucinazione visiva per gli spettatori. Una composizione di linee perpendicolari alternata da un’esplosione di colori digitali, su cui il performer si staglia come figura senza volto: il corpo umano risulta completamente assorbito dalla dimensione costruita, prima virtualmente poi attraverso la proiezione, dalla tecnologia.

L’unica soluzione che i due danzatori allora hanno per emergere, è data dal loro proprio movimento, che modifica la struttura grafica e costringe la composizione digitale a seguirli. Se da una parte si può, quindi, affermare che in *Apparition* il movimento non appartiene più esclusivamente al corpo del performer, dall’altra è però innegabile come da esso si origini, e come sia allo stesso modo riscontrabile nelle traiettorie proiettate nello spazio, nella scenografia di luci e geometrie astratte che popolano e danno vita alla scena. Il corpo perde la sua funzione di primo piano diventando a volte una pura ombra, figura nera ritagliata dal movimento degli ambienti virtuali che acquisiscono invece una propria, forte, presenza. I modelli informatici che riplasmano e simulano il mondo reale, creano uno spazio cinetico dove la bellezza e le dinamiche del corpo umano e la qualità del suo movimento sono estese e trasferite nel mondo virtuale. Per far questo la ricerca ha sviluppato nell’ultimo secolo nuovi sistemi di mappature dinamiche e multi-dimensionali. Tutto ciò fa parte semplicemente del processo di esplorazione di nuovi modi per tracciare il movimento, la cui mappatura contribuisce, a sua volta, allo sviluppo della ricerca coreografica, oltre che di una nuova concezione del costume scenico.⁸⁸

Proprio sulla reinterpretazione della realtà attraverso un diverso punto di vista, mediato dall’uso delle tecnologie digitali, vogliamo ora considerare qui il lavoro di Daito Manabe, poliedrico e geniale artista digitale giapponese, che negli ultimi anni ha spaziato dalla creazione di installazioni alle proiezioni interattive, dal djing alla body art. Come scrive lui stesso, egli si concentra sul divertimento intrinseco che può trovare osservando attentamente il fenomeno, il corpo, la programmazione informatica e il computer stesso, e su questo gu-

⁸⁸ Cfr. G. Schiller, *Kinaesthetic Traces Across Material Forms* in S. Broadhurst, J. Machon, *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* (eds), MacMillan Palgrave, 2006, pp. 100-109.

sto per il divertimento, per l'assurdo, basa le sue creazioni, piuttosto che puntare solamente ad elaborazioni artificiali ad alta risoluzione e prettamente realistiche.⁸⁹ Realizzando, per merito di un tale approccio, opere che hanno, senza voler enfatizzare, dell'incredibile. In particolare, Manabe ci da un altro interessante esempio di proiezione virtuale sul vestito. Dal 2010, infatti, ha dato un supporto artistico e direttivo alle performance del gruppo giapponese Per-



Dall'esibizione del trio Perfume al Cannes Lions International Festival of Creativity 2013, per la supervisione di Daito Manabe.

⁸⁹ Cfr. Daito Manabe, dal suo sito : “Daito Manabe | Rhizomatiks Research Tokyo-Based Media Artist, DJ, Programmer. Daito Manabe founded Rhizomatiks in 2006, and since 2015 he has worked with Motoi Ishibashi on Rhizomatiks Research, which conducts projects for the purpose of R&D to a large extent. Also he carries out collaborative projects with artists in various genres making the most use of programming and interactive design. Manabe was acclaimed internationally as one of the eleven key persons, including John Maeda and Hans Zimmer, selected for a special website to celebrate 30 years of Mac by Apple Inc. He produced “electric stimulus to face-test” in 2008 in which he used his own face as a device and it has been shown in more than thirty cities around the world. Later, he was invited to many overseas festivals including Ars Electronica (Linz), STRP Festival (Eindhoven), Resonate (Serbia) and Sónar(Barcelona) to present various kinds of installations and performances. In 2011, “particles”, which he co-produced with Motoi Ishibashi, won the Award of Distinction in the Ars Electronica Prix Interactive division. In addition, he was awarded Honorary Mention for “Perfume Global Site” in 2012 and “Sound of Honda / Ayrton Senna 1989” in 2013. For “Ayrton Senna 1989,” for which he was responsible for the installation and analysis of the data, he won Grand Prix in 2014 in the Titanium & Integrated division of Cannes Lions International Festival of Creativity, and 15 prizes including 6 gold and 6 silver in eight divisions, while in Japan, Grand Prize twice, Excellence Prize three times, and he was been recommended by the jury on eight occasions“ < <http://www.daito.ws/en/biography/>> .

fume,⁹⁰ e diretto il Perfume Global Site Project < <http://www.perfume-global.com> > e al Cannes Lions International Festival of Creativity. Manabe ha creato un *morphing keleidoscope* di grafiche digitali, che interagiva a turno con le immagini proiettate sugli schermi dietro le tre performers. Questo lavoro è una combinazione di *motion captures*, programmi di visualizzazione digitale, e tecnologia di *mapping* digitale, in grado di trasformare la situazione del concerto in una vera e propria esperienza immersiva per le cantanti ma anche per lo spettatore stesso. Un'esperienza in cui le tre performers sul palco sono in grado di fondersi con gli elementi visuali intorno ad essi, per essere trasfigurate e magnificate nel processo d'insieme. Come Manabe dichiara:

Se è solo una questione di immagini proiettate, non c'è nulla di interessante. Ma se queste immagini sono in grado di interagire con le persone, allora la situazione si fa avvincente.⁹¹

Lo spettacolo realizzato per il Cannes Lion Festival nel 2013, ha rappresentato sicuramente uno degli apici raggiunti nel lavoro con il gruppo Perfume. Otto minuti di tour de force di illusioni mappate, proiezioni e coreografie perfette delle tre performer.⁹² Manabe ha lavorato con il produttore Kaoru Sugano e un team di designer per creare una combinazione tra scanning 3D, rilevamento di movimenti, grafica e proiezioni in un'incredibile performance. Sono state scannerizzate in 3D sia il luogo che i movimenti delle ballerine e i loro costumi, elaborando uno spettacolo di luci su di essi. In tempo reale, le videocamere con i rilevatori di movimento hanno seguito i movimenti delle performers, creando uno spettacolo in cui l'universo sembra trasformarsi in uno spettacolo pirotecnico di astrazioni in cui le forme tra reale e virtuale collassano tra loro, confondendosi ed emergendo di nuovo, e in cui lo spettatore viene catapultato all'interno della visione. Nella scena concepita da Manabe appare quasi impossibile riconoscere cosa ci sia di reale, nel senso di materi-

⁹⁰ Perfume è un gruppo musicale pop giapponese composto da tre ragazze, Ayano Ōmoto ("Nocchi"), Yuka Kashino ("Kashiyuka"), and Ayaka Nishiwaki ("A~chan"). Il gruppo nato nel 2002, è entrato a far parte della Universal Music Japan nel 2012.

⁹¹ Dal sito di Manabe : "If you're just projecting images, it's not all that interesting. But if those images are interacting with people, it gets more engaging" (traduzione di chi scrive).

⁹² Cfr. Beckett Mufson, *The Future Is Here, And It's a Japanese Pop Concert*, in „The Creative Project“, Vice.com, 23 marzo 2013 <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-future-is-here-and-its-a-japanese-pop-concert> >

co, e cosa sia una proiezione virtuale animata. Lo show inizi nel buio più assoluto e sull'incipit di una musica elettronica, lentamente, si iniziano a visualizzare tre tracce digitali una di fianco all'altra. All'inizio emergono pure, semplici linee che diventano in pochi attimi forme di colore e luce sempre più definite: sono gli abiti delle tre protagoniste, la prima cosa che affiora come presenza riconoscibile dal nero vibrante di elettricità dello spazio. Abiti dalle forme architettoniche, dalle ampie gonne e spalline che si sollevano e sembrano prendere vita nell'interazione con le video proiezioni. L'outfit delle tre ragazze è composto da un vestito modulare in total-white, che si espande e si ripiega su se stesso, e funge da vero e proprio schermo per le grafiche colorate realizzate attraverso la proiezione *mapping*. La gonna e le spalline del costume hanno parti elettriche che fanno in modo che in alcuni momenti dello show esse si possono dispiegare come vere e proprie ali d'angelo. In questo primo momento il movimento proviene interamente dalla componente digitale, che svela a poco a poco le forme e con esse le figure che abitano la scena. Nel momento dell'esibizione di uno dei brani più famosi del trio ("Spending All My Time"), le cantanti cambiano i loro abiti scenografici in costumi sempre bianchi dove il mapping può continuare a produrre spettacolari effetti visivi, ma dalle spalline e la gonna di proporzioni ridimensionate. Le grafiche visualizzate sui loro nuovi costumi ora si accordano invece ai movimenti coreografici compiuti dalle tre performers, risultando una vera e propria danza di luci, a cui fa da sfondo una scenografia virtuale altrettanto interattiva.⁹³

Quello che per noi è interessante qui vedere è come questi abiti portino la nostra attenzione su quelle che sono le componenti più materiali della moda, gli aspetti applicati e le soluzioni adottate per produrre un risultato artistico. La realizzazione di questi costumi concerne a priori la consapevolezza della loro interazione con l'elemento digitale, e di questi con il movimento del corpo che li indossa. E tale consapevolezza si definisce nei tagli, nella scelta dei materiali, nelle lunghezze, così come nei dettagli e nelle rifiniture, nella proposta della silhouette finale, nella struttura del costume e che tipo di relazione il corpo ingaggia con esso.⁹⁴

⁹³ Bernard S, *Perfume gets standing ovation at Cannes* in Nihongogo, 30 giugno 2013.

< <http://nihongogo.com/2013/06/perfume-gets-standing-ovation-at-cannes/>

⁹⁴ Cfr. J. Birringer, *Performance Technology & Science*, PAJ Publications, New York, 2008, p. 222 – 223. Johannes Birringer è un coreografo e artista multimediale. Come diret-

Riprendendo le parole di Johannes Birringer, circa i suoi *Screendress*:

Pieghe, strati espansi o contratti, cuciture e un approccio modulare al vestito sono usati per la sua costruzione. Costume e movimento sono inseparabili, l'uno estende l'altro, l'uno diventa l'altro. Il corpo in movimento ha un impatto sulla forma del design e la forma del design ha un impatto sul movimento del corpo.⁹⁵

Daito Manabe oltre alla collaborazione con il trio musicale di Perfume, ha portato avanti numerosi altri progetti e collaborazioni attraverso cui esperire al meglio le possibilità del digitale in relazione con l'umano. Di notevole risultato sono state le collaborazioni a più riprese avute con il gruppo giapponese di danza Eleven Play. Un progetto a lungo termine che ha portato alla produzione di performances saltate all'attenzione della stampa internazionale, come la recente *danza con i droni*, in cui il fattore d'eccezione consiste proprio nella libertà di movimento degli apparati tecnologici sulla scena. In questo caso il palcoscenico su cui i danzatori svolgono la loro coreografia è "aumentato" grazie alla presenza di *motion capture*, grazie ai quali i droni vengono controllati, fondamentalmente, dal movimento captato dei danzatori. In questo modo, non sono necessari piloti che guidano i robot da dietro le quinte, né che questi svolgano dei movimenti predeterminati, ma tutto si svolge in un'interazione real time.

Come Manabe stesso ribadisce:

Attraverso il processo di produzione si indagano le possibilità di espressione fisica e della tecnologia. Non si pongono limiti all'approccio concet-

tore artistico della compagnia di Houston, AlienNation Co. (<http://aliennationcompany.com>), ha creato numerosi lavori di teatro-danza, video-installazioni e progetti digitali in collaborazione con artisti in Europa, America, e Cina. Egli è il fondatore dell'Interaktionslabor Götterborn in Germania (<http://interaktionslabor.de>) e regista-coordinatore del DAP-Lab presso la Brunel University, West London, dove è professore del corso in Performance Technologies alla School of Arts. Egli è, inoltre, autore di numerosi libri, tra cui *Media and Performance: along the border* (1998), *Performance on the Edge: transformations of culture* (2000), *Dance and Cognition* (2005), e *Performance, Technology and Science* (2008). Negli ultimi anni la sua ricerca si è diretta proprio nell'integrazione di costumi tecnologici e interattivi per la creazione di quelle che sono da lui stesso definite *wearable performance*, attraverso la stretta e importante collaborazione con la realizzatrice di abiti interattivi Michelle Dansjoux. Gli "*ScreenDresses*" furono testati attraverso una serie di improvvisazioni performative dalle performers Helenna Ren e Nam Eun Song ed erano costumi realizzati con un materiale particolare e grafiche animate, digitalmente stampate/proiettate sugli abiti stessi.

⁹⁵ Ibidem.

tuale che è stato esplorato finora nel mondo della danza e ciò che concerne la nostra immaginazione sul mondo virtuale del software. Così facendo abbiamo creato una varietà di rappresentazioni attraverso lo sviluppo di un sistema in cui oggetti fisici possono muoversi intorno e interagire con i danzatori sul palco. L'aspetto su cui ci focalizziamo è produrre esperienze dal punto di vista di chi guarda; creare una profonda relazione tra danzatore e tecnologia. Se la maggior parte dei lavori sono creati grazie alle collaborazioni tra esseri umani, o tecnologie multimediali e umani, o tra robot umanoidi e umani, in questo senso il modo per avere in pugno la tecnologia e farlo attraverso l'elemento umano. [...] ⁹⁶

I lavori con la compagnia di danza giapponese si dividono in “scene”, concepite e realizzate in momenti e luoghi diversi ed ognuna di esse si focalizza su un preciso aspetto della composizione scenica in relazione alle nuove tecnologie. La *scena I - interaction*, ad esempio, è basata proprio sul concetto di interazione e in esso è costruito un ambiente scenico in cui l'elemento artificiale può muoversi liberamente, controllato come specificato poco sopra, attraverso il movimento catturato dai sensori, dei danzatori stessi.

La *scena II - sync*, invece, si basa sull'idea di sincronizzazione; di nuovo, il movimento umano è prima trasformato in dati digitali grazie alle *motion captures* e, conseguentemente, il movimento delle macchine è realizzato in sintonia con le informazioni digitali ricevute. In questo modo il movimento delle macchine, poste in scena su dei piedistalli dietro ai tre danzatori, sembra imitare alla perfezione il movimento di questi, in perfetto gioco di movimento sincrono/asincrono.

La *scena III - shape*, infine, torna a lavorare direttamente sui costumi, e sul grado di performatività che questi raggiungono grazie all'uso del mapping digitale. Al fine di espandere i movimenti dei danzatori, viene utilizzato un costume dalla forma mutevole: in questo modo, per accentuare le forme create dal movimento del danzatore, le forme stesse sono riconosciute da una videocamera per la proiezione di immagini. Sul palco le tre

⁹⁶ Daito Manabe in *Daito Manabe, tra design arte e ricerca*, <http://mutechlab.com/progetto/daito-manabe-tra-design-arte-e-ricerca>

entità sono quindi animate dalle strutture grafiche digitali di cui il loro costume si anima, seguendo contemporaneamente il movimento reale prodotto dal corpo in carne e ossa. Si alternano allora cerchi concentrici dai colori del verde e del blu, che diventano improvvisamente figure geometriche composte da triangoli luminosi (a seconda che i danzatori si mettano di profilo piuttosto che frontali, ad esempio).

Nell'ultima, la *scena IV – space*, vengono invece utilizzati laser luminosi, questa volta per espandere non la presenza del performer umano, quanto quella del robot. Questo principio di espansione della corporeità in movimento che fu spesso usato negli sviluppi coreografici lungo il Novecento, viene qui rovesciata a favore dell'elemento robotico, il quale oltrepassa i propri limiti fisici, attraverso il fascio luminoso che da essi si emana (visualizzazione delle traiettorie virtuali su cui si allunga il movimento della corporeità umana). E' il laser, allora, che si espande sulla scena per interagire con i corpi dei danzatori, prolungamento incorporeo dei robot che non potrebbero muoversi: essi, invece, tracciando i perimetri di interazione sulla scena, descrivono direzioni di movimento e dialogano cineticamente con le presenze live dei danzatori, in un'orchestrazione coreografica che coinvolge naturale e artificiale ponendoli sullo stesso piano.

II.2.1.3 OLOGRAMMI PERFORMATIVI

Se fino adesso abbiamo visto esempi di abiti divenuti performativi grazie all'implicazione della luce e delle proiezioni digitali mappate direttamente sulla loro superficie, le tecnologie ci stanno fornendo un nuovo e ancor più all'avanguardia sistema per il quale il termine di "rappresentazione" suona oggi limitativo, se non addirittura arcaico. Si tratta dell'ologramma, il vero feticcio del nuovo millennio, la presenza artificiale fantasmagorica che si fa reale, il virtuale che prende forma in mezzo a noi, che supera la divisione posta tradizionalmente dallo schermo, come limite e confine tra i due mondi. L'ologramma varca oggi l'ambito della fantascienza dentro il quale aveva fortificato negli anni la propria mitologia, per entrare finalmente nel re-

gno del reale e mettere ulteriormente alla prova le capacità percettive dell'essere umano.

Ciò che è chiamato in causa, infatti, nell'interfacciarsi dell'uomo con un ologramma è il proprio personale punto di consapevolezza umano rispetto a ciò che si può considerare reale e cosa non lo è; a cosa è possibile attribuire valore mediatico e a cosa si possono, invece, continuare a riconoscere le qualità e le capacità di essere vivente in grado di confrontarsi realmente con ciò che lo circonda. Perché, in fondo, ciò che abbiamo visto anche negli ultimi casi sopra riportati, è come la performatività esterocettiva di un abito sia fortemente collegata all'ambiente in cui esso è immerso, che sia ambiente digitale o piuttosto uno spazio reale in cui ad essere virtuale è la presenza dell'abito.

Volendo ora considerare la forma di presenza sottoforma di ologramma, è importante riconoscere come, nel suo essere rappresentazione di luce tridimensionale, sia intrinseca, allora, la sua capacità di abitare e rivestire uno spazio vuoto, indipendentemente da altre forme di supporto presenti nello spazio stesso; come esso stesso diventi un attore a tutti gli effetti, sostituendo definitivamente sia la presenza materiale dell'abito, ma ancor più significativamente, la presenza umana del performer.

Se già nelle performance, artistiche e di moda, che abbiamo visto, in cui è implicato l'elemento digitale, l'intero impatto sensoriale (in cui sono coinvolti i caratteri di tipo visivo e uditivo, tattile, plastico, ma anche le intensità, i colori e le molteplici tonalità cinestetiche, i ritmi, le pulsazioni dei movimenti e le forme-immagini)⁹⁷ è in continua evoluzione, così come le relazioni tra il reale e il virtuale, con la presenza dell'immagine ologrammatica tutto questo viene ancor più estremizzato.

Dopo tutto, il termine stesso di *olografia* fu scelto e introdotto nel linguaggio comune all'inizio degli anni '70, da Dennis Gabor, inventore stesso dell'ologramma e premio Nobel, per somiglianza e continuità con le parole fotografia, cinematografia e cronofotografia (quest'ultima dal greco "scrittura del tempo", che abbiamo visto con le sperimentazioni di Marey, e dalla quale si svilupperà appunto la scrittura del movimento, o cinematografia).

⁹⁷ J. Birringer, *Movable Worlds/Digital Scenographies*, in "International Journal of Performance Arts and Digital Media", 6(1), Intellect Books / Taylor & Francis, 2010, pp. 89 - 107.

L'olografia, infatti, è la scrittura (o meglio, rappresentazione) dell'immagine intera, come ci suggerisce proprio la sua etimologia – e permette, quindi, il conseguimento di un'immagine in 4 dimensioni di un oggetto fisso, offrendo una visione nello spazio e nel tempo in movimento.

Con il termine ologramma si identificano in genere le immagini tridimensionali, e in particolare quelle stereoscopiche, ovvero quelle che appaiono con prospettive diverse a seconda del punto di osservazione. L'ologramma consente di riprodurre, con notevole precisione, un'immagine precedentemente registrata. In fase di registrazione un fascio di luce laser viene inviato sia verso l'oggetto da riprodurre, sia verso una lastra di materiale sensibile. Grazie a un gioco di specchi, la luce che arriva dalla sorgente interferisce con quella riflessa dall'oggetto. Sulla lastra dunque si formano delle linee, chiamate frange di interferenza. Le frange contengono l'informazione sulla tridimensionalità. Illuminando la lastra con un altro fascio laser, infatti, si riesce a decodificare l'informazione ricostruendo l'immagine tridimensionale dell'oggetto, che finalmente appare allo spettatore come se fosse fisicamente presente.⁹⁸

La storia dei suoi impieghi dagli anni '70 ad oggi, l'ha visto spesso protagonista come elemento di “finzione nella finzione” nei film-culto fantascientifici di quegli anni, uno su tutti *Star Wars* e la celebre scena iniziale cui la principessa Lela invia un messaggio olografico di aiuto nello spazio (trasposizione fantascientifica del classico messaggio nella bottiglia affidato all'oceano), ma sempre più spesso l'ologramma viene utilizzato anche in spettacoli veri e propri di danza, teatro e opera.⁹⁹ Negli anni 2000, all'interno di quella nuova generazione di teatro italiano, tracciata e descritta per la prima volta nel volume *Ipercorpo*¹⁰⁰ a cura di Paolo Ruffini (2007),¹⁰¹ la com-

⁹⁸ Dal sito Focus.it, Che cos'è un ologramma e come si ottiene, 28 giugno 2002 <<http://www.focus.it/tecnologia/innovazione/cose-un-ologramma-e-come-si-ottiene>>

⁹⁹ Sarah Vecchietti, nel suo libro *Automi, Maschere, Marionette, Androidi nel teatro e nell'arte* cita il caso di *Telesio*, opera lirica in due atti più un epilogo, commissionata dal Comune di Cosenza e presentata dal Teatro di Cosenza nel Maggio del 2011, composta da Franco Battiato, su libretto di Manlio Sgalambro. Un'opera in cui tutto era presentato in forma di ologramma, il palco completamente vuoto (in senso material), dove le uniche presenze fisiche concrete erano il direttore e l'orchestra, che però stavano, come di consuetudine nella buca. Cfr. S. Vecchietti, *Automi, Maschere, Marionette, Androidi nel teatro e nell'arte*, 2013.

¹⁰⁰ Paolo Ruffini (a cura di), *Ipercorpo. Spaesamenti nella creazione contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Roma, 2005.

¹⁰¹ A partire dal 2007, grazie al libro a cura di Paolo Ruffini, viene coniato il termine «iper-scene», col quale è stato avviato un progetto di inventario in più volumi sulle nuove realtà teatrali italiane contemporanee, che individua una ventina circa tra compagnie, “collettivi” e artisti attivi a partire dal 2000. Come ricorda Silvia Mei, “le giovani formazioni artistiche

pagnia romana Santasangre si fa notare per l'uso innovativo e sapiente delle nuove tecnologie in scena, e in particolare per ricorrere proprio all'impiego di ologrammi. Nel 2008, in co-produzione con Romaeuropa Festival 2008/Romaeuropa Promozione Danza, Sistema Teatro Marche / In teatro e il sostegno di Città Ebla, i Santasangre realizzano un "concerto per voci e musiche sintetiche", intitolato *Seigradi*, uno spettacolo che partendo da una riflessione sull'environment, sui disastri ambientali prodotti dall'uomo a livello di emissioni di anidride carbonica ed aggravamento dell'effetto serra, si concentra sull'elemento dell'acqua quale protagonista assoluta del nostro ecosistema, allo stesso tempo elemento di straordinaria bellezza, che viene qui celebrata in un lavoro che passa attraverso la musica, l'immagine, il corpo e le tecnologie.¹⁰² I sei gradi del titolo fanno riferimento a quell'innalzamento della temperatura che produrrebbe sia inondazioni che desertificazioni e a cui solo l'acqua può far fronte come unico elemento in grado di salvaguardare la vita sul nostro pianeta.

Il tema evocato viene, quindi, articolato secondo la forma-sonata (esposizione- sviluppo-ripresa e coda) attraverso cui si orchestrano tutti i linguaggi della scena. In un fluire drammaturgico visivo, in cui la performer Roberta Zanardo evoca il ciclo di nascita, crescita e morte di un essere vivente, le fattezze della figura umana in scena vengono costatemente ridefinite dall'interazione e sovrapposizione con il sistema di ologrammi che si manifestano sulla scena. E' interessante, dal nostro punto di vista, soffermarci sul costume che la protagonista indossa: realizzato da Maria Carmela Milano, in collaborazione con Fiamma Benvignati, esso appare come un body bianco di tessuto rigido, che riveste il corpo come una corazza (a parte la schiena

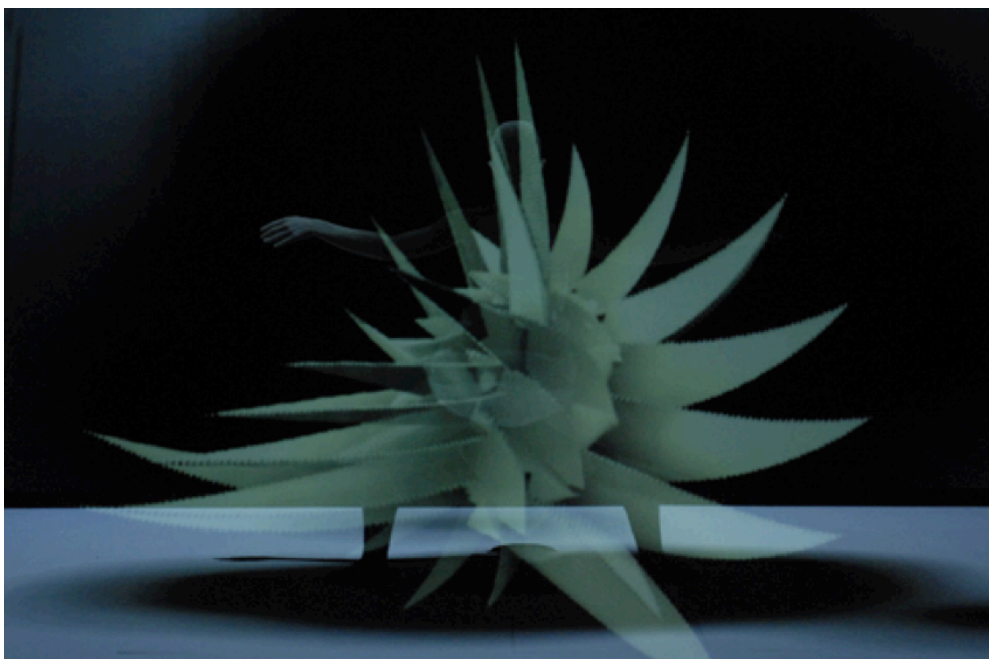
hanno con tutta evidenza posto all'attenzione questioni apertamente anti-teatrali, in ragione anche della provenienza dei loro componenti, per la maggior parte dalle arti plastiche, dalle arti visive, dalla tecnologia audiovisiva, dalla sound art. La definizione di attore è ulteriormente deflagrata portando alle estreme conseguenze le nozioni filosofiche di figura, simulacro e soma. I dispositivi performativi di una certa sperimentazione, ormai acquisita, hanno subito un'incrinatura attraverso nuove strategie sceniche basate sull'opposizione di azione/non-azione e attraverso la messa in opera di un dispositivo della visione piuttosto che dello sguardo. Si assiste così a una sorta di raddoppiamento della potenza figurativa e plastica della scena, che si fa appunto iperscena, grazie anche a supporti tecnologici e a un finissimo artigianato, con (o malgrado) l'attore, innescando una continua metamorfosi". [S. Mei, *Gli anni Dieci della nuova scena italiana. Un tracciato in dieci punti*, in «alfabeta2», n°30, anno III, giugno 2013, pag. 28] Le compagnie passate in rassegna nel volume di Iperscene sono per citarne alcuni Anagoor, Città di Ebla, gruppo nanou, Muta Imago, Opera, Orthographe, Pathosformel, Santasangre, Sineglossa, Teatropersona, Zaches Teatro.

¹⁰² Si veda il sito della compagnia: <<http://www.santasangre.net/Seigradi.html>>

che resta nuda). Definisce la figura femminile in modo inusuale attraverso una struttura architettonica composta da linee che non seguono le forme classiche del corpo, ma creano, invece, nella parte lombare posteriore, un rigonfiamento allungato, simile a quello di un insetto, come di un ape o una vespa. Per tutta la durata dell'azione, la performer mantiene una posizione per lo più di schiena rispetto al pubblico, e in questo modo il volto non viene mai mostrato; e, così, la testa, che è coperta da una cuffia bianca che ne definisce la silhouette in modo quanto più anonimo possibile. Per quanto il costume non neghi totalmente i caratteri femminili del soggetto e faccia sì che questa mantenga una parvenza umanoide, la figura di per sé si presenta come essere ibrido, tra mondo animale e umano, pronto all'ulteriore interazione con l'elemento digitale. Gli ologrammi che si manifestano sulla scena, infatti, si sovrappongono alla figura, amplificando i tratti del costume e creando su di esso ulteriori forme e volumi. Si susseguono, così, immagini che richiamano forme di vita preistoriche, e successivamente sul dorso della figura umana si materializzano immagini fluide di colonne vertebrali e ali che si dispiegano da essa e su di ad essa. Fino a liquefarsi ed avvolgerla, per divenire, infine, sorta di fiamme che la spoglieranno della sua corazza costume; il quale un esoscheletro senza vita si ritroverà adagiato a terra, nella disparizione lenta della luce.

Un universo digitale tridimensionale che interagisce perfettamente con l'ambiente reale della scena, che sembra avere una sua densità e aumentare la presenza materica degli elementi fisici con cui entra in relazione. In un'intervista fatta ai membri del gruppo Santasangre¹⁰³ da Annamaria Mon-teverdi, essi commentano così il loro lavoro:

¹⁰³ Diana Arbib, Luca Brinchi, Maria Carmela Milano, Dario Salvagnini, Pasquale Tricoci, Roberta Zanardo (nda).



Santasangre, *Seigradi*, 2008.

E' una specie di esperimento coreo-sonoro in cui le fonti luminose, immagini olografiche, suoni campionati in scena ed elementi naturali rendono il luogo di una “lanterna magica” di grandi proporzioni.¹⁰⁴

Per descrivere poi il dispositivo che sottende l'opera di *Seigradi*, i membri di Santasangre continuano:

Nel corso degli anni il video è sempre stato presente come linguaggio nei nostri studi, ma volevamo trovare il sistema per andare oltre la pura idea scenografica, la forma scenografica, verso, casomai una forma drammaturgica. Il sistema è semplice: la proiezione di riflesso, con l'inclinazione dei vetri, fa da specchio. Ci sono 4 videoproiettori sul palco che poi sono anche l'unica fonte di luce dello spettacolo. E' un manufatto artigianale, tra corpo/luce/vetro. Il video in animazione 3D è quello che riguarda l'acqua. Le coreografie sono state create a partire da queste immagini concepite collettivamente. Ci sono due ruoli distinti del video in scena: il primo è quello di ambientazione video proiettata come fondale; il secondo è legato al corpo olografico che rappresenta il corpo simbiotico. Il gioco

¹⁰⁴ Annamaria Monteverdi, *Strepitosi Santasangre*, in “Digicult”, <http://www.digicult.it/it/digimag/issue-044/awesome-santasangre/>.

nel corpo olografico è che la materia è di natura biologica, ma è riprodotta attraverso formule matematiche.¹⁰⁵

Un esempio, questo di *Seigradi*, che rivela quindi le “estreme conseguenze” della relazione che si può instaurare tra corpo, abito e tecnologia digitale, per una sintesi tra virtuale e attuale delle tensioni che prendono vita sulla scena e che convergono nel corpo, passando attraverso un abito che diviene a sua volta membrana performativa. E come un’estensione cyborg del corpo organico, avviene la fusione tra movimento e proiezione video, che porta alla smaterializzazione dell’umano in una realizzabile successione alfanumerica di impulsi multimediali.¹⁰⁶

Nell’ambito della moda, qualche anno fa, fu invece Alexander McQueen a impiegare, per primo l’elemento spettacolare dell’ologramma, durante una sfilata. Siamo a Parigi, nel marzo 2006, per la presentazione della collezione *The Widows of Culloden* (Le Vedove di Culloden), realizzata dello stilista britannico più teatrale e geniale del secolo. Con un apprendistato trascorso, giovanissimo, in prestigiose sartorie tradizionali e botteghe di costumisti teatrali (dove apprese metodi di tagli che risalivano al Sedicesimo secolo, con quelle forme affilate e definite che divennero poi suoi celebri tratti distintivi), McQueen elaborò negli anni uno stile che combinava la idee rivoluzionarie, drammatiche, fortemente scenografiche da una parte, con una consapevolezza estrema della costruzione di un abito, e quindi delle regole più tradizionali che sottendono la tecné sartoriale; e dall’altra coniugando questa sapienza con la volontà di aprirsi verso il futuro, subendo la fascinazione delle nuove tecnologie e dell’elemento virtuale, rielaborandolo attraverso la propria arte.

Sin dalle sue prime presentazioni, si distinse per sfidare la nozione tradizionale di *fashion show*, proponendo invece del un classico sfilare di modelle/vestiti su asettiche passerelle, vere e proprie drammaturgie composte da intricate narrative e ricchi immaginari che combinavano moda, fantastiche e disordini di sorta, con una bellezza estrema.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ Cfr. Andrea Ruggeri, *Santasangre. Surreale multimediale*, in “ArteCritica” n. 65, Milano, 2011.

L'approccio netto e brutale delle sue collezioni è ridefinito dalla loro eccellente artigianalità, dai tagli di storica sapienza e dalla squisita attenzione al dettaglio. Gli abiti di McQueen sono applauditi per la loro magia e l'interpretazione intelligente della moda contemporanea, che fanno di lui il più creativo dei designer londinesi.¹⁰⁷

La collezione Autunno/Inverno 2006-2007 è un omaggio alle radici scozzesi dello stilista e alla storica assoggezione della Scozia alla vicina Inghilterra. Questa volta l'ispirazione viene dall'insurrezione giacobita che culminò con la Battaglia di Culloden (1745): la collezione vuole essere un memoriale alle vedove che in quel tempo persero i loro mariti durante il sanguinoso conflitto. Ma al tempo stesso è una celebrazione della natura e del suo essere considerata vera e propria opera d'arte secondo un'ottica tardo romantica, di fine ottocento, che McQueen sposa appieno. Molti degli abiti presentati riprendono materiali e forme direttamente dal mondo naturale, in questo caso soprattutto uccelli e alberi: singolare sicuramente, ma in linea con questo pensiero fu, quindi, l'abito realizzato interamente da strati su strati di piume di fagiano, che conferiva alla modella particolare bellezza ed eleganza, con un tocco di leggerezza e costruzione ingegnosa. Un susseguirsi di ali di falco, nidi, piume che spuntano da cappelli e corone; forme scolpite, gonne vaporose in pieno stile ottocentesco e colori che vertono sulle tonalità pastello; ricami e pizzi, cuffie e scoll.

Una collezione sorprendente per il livello di artigianalità dedicato ad ogni singolo capo, che rielabora il concetto di cimelio e investe ogni pezzo di alto contenuto emotivo. Un senso di malinconia da cui però trapela la grinta anarchica di chi non si arrende, e che invade lo spazio della "rappresentazione" fino al gran finale che lascia tutto il pubblico letteralmente a bocca aperta.¹⁰⁸ E', infatti, per il momento conclusivo di questa presenta-

¹⁰⁷ H. Davies, *British Fashion Designers*, cit., p. 25: "The brutally sharp approach of his collection is refined by their excellent craftsmanship, historical cut and exquisite attention to detail. McQueen's clothes are applauded for their technical wizardry and intelligent interpretation of modern fashion, making him one of the most creative designers working in London" (traduzione di chi scrive).

¹⁰⁸ Cfr. *Encyclopedia of Collections: The Widows of Culloden*, Autumn/Winter 2006; Palais Omnisports de Paris-Bercy, Paris; 3 March 2006, in Kate Bethune, Senior Research Assistant, *Alexander McQueen: Savage Beauty*, 'Encyclopedia of Collections' in *Alexander McQueen*, ed. Claire Wilcox, V&A Publishing 2015.

zione, che Alexander McQueen ricorre al fattore-sorpresa, dato dall'impiego della tecnologia ologrammatica.

L'ologramma di Kate Moss costituì, infatti, un finale assolutamente teatrale e intenso, in cui la figura eterea della modella fluttuava sospesa all'interno di una grande piramide di vetro, sulle note della colonna sonora di Schindler's List. L'ologramma fu, però, molto più artigianale di quanto potesse sembrare, essendo realizzato attraverso l'uso del famoso trucco, risalente all'epoca vittoriana, del Pepper's Ghost.

A dare vita a questa illusione fu un lavoro di squadra tra la casa di post-produzione Glassworks, la direzione artistica di Baillie Walsh, la collaborazione dei fidati bracci destri di McQueen Gainsbury e Whiting, e il designer di produzione Joseph Bennett. La Glassworks non era nuova a lavori del genere, ma per l'occasione perfezionò la tecnica usando distorsioni trapezoidali per ingannare l'occhio dello spettatore. Un'idea proposta da Bennett e che fu accolta come sfida creativa e realizzativa.

A causa del lasso di tempo in cui la piramide fu costruita, sono state necessarie moltissime pre-visualizzazioni virtuali. Abbiamo completamente ricostruito l'architettura in CG, dalla piramide alla passerella e l'area del pubblico. Questo era essenzialmente per sorvegliare, in modo da poter controllare virtualmente ogni parte dello spazio visivo per essere sicuri che da ogni angolazione avrebbe funzionato nel modo corretto, e per capire, inoltre, dove avremmo potuto posizionare schermi e proiettori. Lavorando al fianco di Joseph, ci accertavamo che ogni cosa non fosse soltanto esteticamente corretta, ma anche tecnicamente.¹⁰⁹

¹⁰⁹ Hector Macleod, fondatore e CEO di Glassworks, in Eliza Williams, *How we made Alexander McQueen's Kate Moss hologram*, "Creative Reviews", 13 marzo 2015 <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2015/march/how-we-made-alexander-mcqueens-kate-moss-hologram/>: "Because of the time frame of when the actual pyramid would be built, we had to do a lot of virtual pre-visualisation," he continues. "We completely rebuilt the architecture in CG, from the pyramid to catwalk and viewing areas. This was essentially surveying, so we could check virtually every field of view to see that it would work from all angles and where we could put the screens and projectors. Working closely with Joseph, we made sure everything was not only aesthetically correct but technically too" (Traduzione di chi scrive).

Come ricordano gli “addetti ai lavori” per la realizzazione dell’apparizione finale, una delle sfide maggiori fu fare in modo che non si vedessero i contorni del frame video da cui era ripresa l’immagine di Kate Moss. Il vorticoso materiale del suo vestito e dei capelli, così come appariva nell’ologramma finale, era il risultato di numerose operazioni di mascheramento e distorsione per far sì che i contorni fossero al massimo



Kate Moss in Alexander McQueen, *The Widows of Culloden*, collezione A/I 2006-2007

sfumati e irriconoscibili, e che quindi l’illusione venisse preservata.

Il lavoro dell’equipe che realizzò l’ologramma dimostrò la possibilità di creare un *environment* completamente controllato a livello tecnico, e che, a differenza, della situazione in teatro, risultava essere più complesso in quanto doveva considerare moltissime variabili (a partire dalla possibilità del pubblico di scattare continuamente foto). Un progetto realizzato in grande scala, dunque, ambizioso e sperimentale, teatrale, come lo era la concezione

della moda stessa per Alexander McQueen. Agli occhi del pubblico presente, infatti, esso apparve come la più sorprendente delle magie tecnologiche utilizzate per terminare una sfilata. Come fumo bianco, soffiato improvvisamente all'interno della piramide di vetro, lentamente si configuravano le fattezze umane di una presenza fluttuante il cui movimento, fluido seguiva quello della dimensione nebulosa in cui era immerso, mentre i tratti si confondevano con gli strati del suo vestito, bianco e altrettanto voluminoso e leggero come il fumo che a poco a poco si dipanava. E' così che Kate Moss compare, con i suoi capelli biondi che ne incorniciano l'incarnato pallido, in un'apparizione che ha dell'onirico e del meraviglioso: una bellezza evanescente e danzante, che dura il tempo di un'illusione, pochi secondi prima di smaterializzarsi nuovamente nell'etere, accompagnato da una pioggia di applausi.

II.2.1.4 PLASMARE IN 3D

Come ultimo esempio di abiti performativi esteroceettivi, vogliamo qui considerare quei vestiti di ultimissima generazione che vengono ad oggi prodotti attraverso una tecnica ancora in fase di elaborazione e sviluppo. Ci riferiamo alla stampa in 3D, mezzo tecnologico che sta subendo un vero e proprio boom sia in abito installativo – artistico e non – sia tra quei fashion designers che intendono spostare la propria ricerca al confine tra fantascienza e realtà.

Uno strumento, dunque, altamente tecnologico, ma che nel giro di breve tempo ha suscitato la curiosità e stimolato l'inventiva di stilisti interessati a indagare le interazioni tra l'abito e le nuove tecnologie e la possibilità di creare nuove forme attraverso cui mettere in relazione il nostro corpo. Travalicare i consueti parametri che definiscono ciò che è indossabile o meno, e far sì che esso venga determinato dalla macchina, attraverso la sua fisica capacità di trasformazione del dato digitale in materiale.

Una delle designer che da fin da subito ha combinato il lavoro artigianale di sartoria con le nuove tecnologie del 3D *printing*, è l'olandese Iris van Herpen. La poco più che trentenne stilista che ha fondato il suo proprio

brand solamente nel 2007, si è imposta fin da subito sulla scena della moda mondiale per l'avanguardia portata avanti nel suo lavoro, per l'incredibile design che connota i risultati delle sue ricerche sul corpo femminile e delle relazioni che questo può avere con le tecnologie e i processi di moda. Giovannissima pioniera nell'uso delle tecnologie digitali per la realizzazione di abiti haute-couture, crea silhouette scultoree, dall'estetica futuristica che evade dall'idea del trend per puntare piuttosto a una creatività individuale. L'influenza delle tecnologie nel suo lavoro si manifesta nella misura in cui le tecnologie sono alla base di nuove possibilità di design e dell'uso di materiali innovativi.

Anche per Iris van Herpen uno dei fattori più importanti nel processo di creazione sta nel pensare il movimento: e ciò nonostante la stilista lavora per lo più con materiali rigidi, come la plastica, il metallo e il legno, i suoi modelli devono seguire fluidamente la forma del corpo.

“La forma segue la funzione” non è uno slogan con il quale lavoro. Al contrario trovo che siano le forme ad essere complementari e a cambiare il corpo e così le emozioni.¹¹⁰

Uno degli apici artistici e creativi finora raggiunti dalla stilista è stata la collezione *Escapism*, presentata a Parigi nel gennaio 2011. Per questa collezione di alta moda, collaborò con l'architetto inglese Daniel Widrig e con il gruppo MGX BY MATERIALISE, che si prese cura dell'esecuzione pratica della stampa 3D del design e della sinterizzazione selettiva del laser.

In questo processo, la stampante crea l'esterno del disegno e riempie la parte interna con della polvere. Questa polvere è solidificata in un prodotto omogeneo per mezzo del laser, strato dopo strato. Alla fine la forma è compattata per una rifinitura finale pulita.¹¹¹

Il tema centrale di *Escapism* è proprio la perdita di cognizione da parte dell'essere umano circa la realtà circostante, ormai pervasa da un numero di

¹¹⁰ Dal sito della stilista www.irisvanherpen.com/about (traduzione di chi scrive).

¹¹¹ J. Teunissen, H. Nefkens and J. Arts, *The future of Fashion is Now*, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, 2014, p. 79 (traduzione di chi scrive).

tecnologie multimediali sempre crescente. Una presenza che non vede punti di arresto ma un'inesorabile crescita, alla quale l'uomo è oramai assuefatto.

Materialmente Iris van Herpen, allora, realizza pezzi caratterizzati da una drammaticità tutta teatrale nella quale l'elemento fragile, il design stampato 3D, contrasta formalmente gli abiti sferici e scuri.

Una collezione che fu un vero e proprio tour de force di alta sartoria e tecnologia; in cui le tecniche tradizionali di taglio e drappeggio sono rimpiazzate da tecnologici strumenti di design, mentre i processi di stampa 3D rimpiazzavano le procedure tradizionali nel fare cuciture e orli. La collezione ebbe il merito di sottolineare per la prima volta il vantaggio del disegno digitale e dell'uso della stampa 3D per l'alta moda.

Certamente, infatti, non si tratta di abiti pensati per il quotidiano ma spunti, idee, verso cui dovrebbe o potrebbe direzionarsi la moda di un prossimo futuro. Quello che van Herpen compie è un'esplorazione di nuove forme dell'indossabile attraverso le tecnologie, con materiali il cui limite al momento è dato da un'eccessiva fragilità. Se per ora la tecnologia ha permesso alla stampa 3D di materializzarsi in materiali sempre più flessibili e sottili, non sarà forse lontano il momento in cui si stamperanno materiali possibili da lavare (che è uno dei limiti al momento). E per quel momento, il modo di pensare e di realizzare da parte dei designer sarà probabilmente cambiato. Il lavoro con le tecnologie, infatti, crea nuove possibilità nel ripensare le forme, nel realizzare nuovi materiali sempre più all'avanguardia e allo stesso tempo pone le sue condizioni. Creare abiti con la stampa 3D comporta un cambio radicale nel modo di pensare il design. I disegni dei vestiti da stampare in 3D devono essere trasferiti nei minimi dettagli al computer, forzando lo stilista ad utilizzare metodi di disegno digitali, molto distanti da quello a mano libera.

Ma soprattutto è il peso, l'elemento sorpresa dei vestiti realizzati attraverso la stampa 3D; i diversi capi della collezione *Escapism*, per esempio, presentano volumi e masse importanti, che circondano e avvolgono il corpo. Ma a dispetto di ciò sono indumenti che risultano quasi senza peso, grazie ai poliamidi superleggeri di cui sono costituiti. La loro elegante simmetria mostra, piuttosto, la precisione con la quale i vestiti 3D sono prodotti.¹¹²

¹¹² Cfr. B. Quinn, *Fashion Futures*, Merrell Publisher, London, 2012, p. 50.

Il grado di performatività di questi abiti sta, allora, esattamente nella loro morfologia strutturale, nella loro fase di creazione, durante la quale la tecnologia permette loro di prendere forme altrimenti impossibili. Sono performative le volte che i materiali costruiscono intorno al corpo, così come lo sono le geometrie astratte e futuristiche che si intrecciano creando trame complesse ed esteticamente affascinanti in abiti che sembrano fossili provenienti da un futuro prossimo.

I vestiti indossati dalle modelle sono vere e proprie presenze a se stanti, che inglobano all'interno dei loro volumi i corpi in carne ed ossa; sono composti da grappoli di fibre dai diametri miniaturizzati, e la sottigliezza delle linee stampate 3D rende complessivamente gli oggetti senza peso, flessibili e, quindi, indossabili. Inoltre, la concezione geometrica delle forme permette alla designer di giocare sulla dimensione delle forme, dal dettaglio estremamente piccolo al voluminoso, senza compromettere la mobilità della figura umana.

Un altro pezzo iconico della designer, sempre realizzato attraverso la stampa 3D è il *Ferro Fluid Dress*. Più installazione che capo di moda in sé per sé, per la presentazione di questo lavoro, la stilista sceglie di rivestire un manichino con indosso un vestito stampato 3D e di immergerlo in una vasca riempita di un fluido nero.

L'abito stampato 3D ha una struttura di linee aperte sui fianchi, sui quali il fluido ferruginoso è colato al di sopra. I magneti fanno sì che il fluido resti sui fianchi del vestito piuttosto che rifluire nell'acqua della vasca [in cui la bambola è immersa, n.d.a.]. E poiché il vestito viene girato leggermente in maniera costante, sembra quasi crescere ogni volta che le gocce ricadono su di esso.¹¹³

Ma al di là del liquido fluorescente, il vestito è costituito dal materiale sintetico stampato. Attraverso la stampante 3D, gli strati che ne compongono la struttura vengono aggiunti uno sull'altro, proprio come il processo che riguarda il ferro fluido. Con questa tecnica perciò la stilista è in grado di realizzare vere e proprie sculture, altrimenti impossibili da fare a mano. Accanto alla stampante 3D, è giusto però ricordare lo sviluppo e l'utilizzo da

¹¹³ J. Teunissen, H. Nefkens and J. Arts, *The future of Fashion is Now*, cit., p. 80.

parte di Iris van Herpen, di un altro importante strumento quale la macchina per il taglio laser. Questa macchina, infatti, rende possibile tagliare o incidere diverse parti di materiali differenti, che sono delineati al computer attraverso programmi come Illustrator o Autocat.

Si può affermare, dunque, come questi due strumenti siano l'elemento tecnologico, materiale attraverso cui la stilista fa delle sue idee, vere e proprie proposte per una moda innovativa e fuori dalle leggi estetiche tradizionali: "I find beauty in the continual shaping of chaos, which clearly embodies the primordial power of nature's performance" - Iris van Herpen.



Iris van Herpen, *Escapism*, Haute Couture 2011

II.2.2 L'ABITO PERFORMATIVO PROPRIOCETTIVO

Il costume performativo è una presenza che agisce, come abbiamo visto, attraverso un'interazione con la tecnologia su più livelli. Se fino ad ora si è trattato di prendere in considerazione quei sistemi che vi agiscono dall'esterno, modificando la percezione che di essi si ha a un livello di superficie, vediamo qui cosa significa per un abito/costume quando la tecnologia vi agisce dall'interno, offrendo così un livello di performatività propriocettivo. Se normalmente la propriocezione è definita come la capacità di percepire e riconoscere la posizione del proprio corpo nello spazio e lo stato di contrazione dei propri muscoli, anche senza il supporto della vista; essa si può ulteriormente definire come la capacità di “sentirsi da dentro”.¹¹⁴ Nelle pratiche performative della scena contemporanea il punto di vista propriocettivo del corpo è stato spesso ampliato negli ultimi anni dall'interazione con le nuove tecnologie, che ha arricchito considerevolmente le connessioni necessarie alla produzione del movimento (si pensi al lavoro con le *motion capture*, ad esempio). Come Menicacci ha dichiarato,

Non sappiamo fino in fondo cosa sia davvero la propriocezione: se sia ciò che ci permette di percepire – il suo livello basico per così dire – o se sia già una modalità di percezione. Quello che è importante è che una parte della percezione è comunque a-modale; oltre la modalità d'acquisizione dei dati c'è una transazione codica e comunicativa. La propriocezione ha a che fare con la cinestesia: che non è altro che una continua transazione tra il corpo e lo spazio. In questo senso il digitale non fa altro che portare fuori, esternalizzare, un processo che è già presente nella corporeità, attualizza una modalità d'organizzazione del sensibile.¹¹⁵

Nell'ambito del costume, o meglio, dell'abito tecnologico (in quanto vogliamo qui prendere in considerazione non soltanto i costumi di scena,

¹¹⁴ Cfr. Filippo Gomez Paloma, *Embodied Cognitive Science: Atti incarnati della didattica*, Edizioni Nuova Cultura, Roma, 2013, p. 110.

¹¹⁵ A. Menicacci in conversazione con Enrico Pitozzi in E. Pitozzi, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per un'estetica dei processi di integrazione*, op. cit., p. 285.

ma le creazioni indossabili in senso lato), le nuove tecnologie espandono la natura stessa di tale oggetto, per ampliarne le caratteristiche e renderlo capace di diversi gradi di azione e inter-azione con il corpo che lo indossa e con l'ambiente circostante (virtuale o fisico che sia), trasformandolo da interfaccia a vero e proprio soggetto modificabile e modificante.

La performatività propriocettiva, in questo senso, implica un livello di lavoro sensoriale che l'abito acquisisce interiormente, grazie all'utilizzo di particolari materiali e tessuti "aumentati". Si parla allora di *intelligent garments*, vestiti cioè che incorporano tecnologie configurate e specifici materiali, che interagiscono con il contesto, in diverse fasi e a volte mutando la possibilità di interazione del corpo stesso che li indossa. La loro creazione coinvolge diverse discipline e tecnici specializzati in una pluralità di settori che vanno da quello informatico, scientifico, tessile e di design, sia nella fase di sviluppo che in quella di utilizzo. Se tendenzialmente fino a poco tempo fa, tali abiti interattivi e aumentati sono stati oggetto di produzione e studio relegati soprattutto a determinati ambiti, quale quello sportivo, medico, scientifico, da alcuni anni a questa parte e grazie all'interessamento di alcuni designer di moda, si è cominciato a ipotizzarne un uso più vicino ai campi dell'estetica, della moda e dell'arte. Nonostante, come abbiamo già avuto modo di affrontare nelle pagine precedenti, ci siano stati nell'ultimo secolo diversi casi in cui l'elemento robotico veniva ingaggiato sotto forma ad esempio di esoscheletro (Stelarc) in performance interattive, o come installazioni artistiche¹¹⁶, è solo di recente che alla *wearable technology* viene data una connotazione fashion, un valore estetico e al tempo stesso la prospettiva (almeno in un prossimo futuro) di un utilizzo quotidiano. Le nuove costruzioni in termini di indossabi-

¹¹⁶ Già nel 1957, l'artista giapponese Atsuko Tanaka creò l'*Electronic Dress*, una perfetta combinazione di un elemento tradizionale come il kimono giapponese con la moderna tecnologia industriale. Precedentemente, Tanaka aveva realizzato un abito di carta che si sfogliava strato dopo strato; alla fine restava con indosso soltanto un body dotato di luci lampeggianti. Tanaka iniziò a lavorare sul suo *Electronic Dress* nel 1954, quando si appuntò quella che di lì a poco si rivelò essere una notevole connessione profetica tra i circuiti elettrici e i sistemi fisiologici che compongono il corpo umano. Dopo aver realizzato la scultura dell'abito elettrico, Tanaka stessa lo indossò secondo i canoni della cerimonia tradizionale propria del matrimonio giapponese. Centinaia di bulbi luminosi, pitturati in colori primari furono accesi lungo le vie circolatorie e nervose del suo corpo. Cfr. Paul Schimmel, *Leap into the Void: Performance and the Object*, in *Out of Actions: between performance and the object, 1949–1979*, MoCA Los Angeles, New York/London, 1998, pp.28f.

le sono all'origine di una nuova materialità che allo stesso tempo genera nuovi significati dell'abito in relazione con il corpo, amplificando a sua volta anche le potenzialità relazionali ed espressive della corporeità umana. I nuovi vestiti "intelligenti" cambiano drasticamente, infatti, il modo in cui il soggetto si relaziona sia con l'indumento stesso, sia con l'esterno. O ancora, permettono al soggetto di capire più a fondo il proprio stesso corpo, o di mostrare all'esterno quelle dinamiche dei processi biochimici, di temperatura e quant'altro, normalmente relativi a una dimensione interna della persona.

Le interazioni che occorrono con questi vestiti sono determinate da input e output ben precisi. Particolari tipologie di input possono essere controllate dal soggetto in maniera determinante, usando feedback tattili o acustici che permettono un uso che potremmo dire *intuitivo* del vestito. Chiameremo allora questo tipo di input coscienti da parte del soggetto indossante, come input *attivi*. Ci sono anche input *passivi*, che riguardano quelle informazioni che le tecnologie inserite nei materiali indossati captano dall'interno dell'organismo di chi li indossa: sono, quindi, quelle informazioni biometriche del corpo o quelle informazioni trasmesse dall'ambiente in cui essi sono immersi. Riprendendo le schematizzazioni suggerite da Sabine Seymour,¹¹⁷ possiamo proporre la seguente classificazione tra gli input che gli abiti performativi propriocettivi ricevono dal soggetto e quelli che ricevono dall'ambiente:

Origine	Input (esempi)
Persona	Pressione, piega, movimento, informazioni biometriche, suono, informazioni ottiche, umidità, prossimità, orientazione, dislocamento, odore, accelerazione.

¹¹⁷ S. Seymour, *Fashionable technology: the intersection of design, fashion, science and technology*, Springer, Wien, New York, 2008.

Ambiente	Luce, umidità, suono, temperatura, fumo, micro particelle, informazioni visive.
----------	---

E, ugualmente, sempre Seymour propone una classificazione di quegli output che gli abiti tecnologicamente aumentati rielaborano proprio dagli input ricevuti, e che determinano il grado di performatività che questi stessi hanno verso il soggetto che li indossa e l'ambiente intorno. Gli output, infatti, seguendo uno schema ciclico, sono proprio quelle informazioni captate inizialmente dal “vestito intelligente o aumentato” e che, passando attraverso un processo di trasformazione attuato da quest'ultimo, vengono poi ri-emesse all'esterno in altra forma. Troviamo qui di seguito lo schema esemplificativo:

Sensi	Output (esempi)
Informazioni visive	LEDs, inchiostro termo-cromatico, inchiostro fotocromatico, circuiti elettroluminescenti, fogli elettronici, display alfanumerici
Suono	Casse, pulsanti
Tatto	Motori/attuatori, materiali a memoria di forma, maglie di conduttori, tessuti di conduzione
Odore, Profumo	Capsule di profumo

Vediamo, allora, in che cosa consistono gli abiti performativi propriocettivi e come essi siano effettivamente in grado di performare in modalità differenti e in situazioni altrettanto diversificate - che vanno dalla sfilata allo spettacolo, finanche alla quotidianità – grazie al lavoro di designer proiettati verso il futuro, della moda, così come degli altri contesti della vita sociale.

II.2.2.1 PERFORMING WITH THE LED (LIGHT EMITTED DIODE)

Oggigiorno uno degli esempi più comuni di abiti tecnologicamente aumentati, sono i costumi caratterizzati dall'integrazione di LED nella loro struttura. Sempre più compagnie e gruppi, di moda, tecnologia e scienze applicate, stanno lavorando sullo sviluppo di tali abiti per fornirne in poco tempo versioni che oltre a essere spettacolari, accrescano sempre di più il grado di interazione che questi costumi possono raggiungere. Una delle prime, e ancora oggi, più conosciute, compagnie di ricerca in tal ambito è la Engineer of Enlighted Designs, Inc diretta da Janet Cooke Hansen. Grazie al suo lavoro pluridecennale sugli "abiti luminosi", è ora riconosciuta come una pioniera in tal ambito e i suoi risultati sono un eccellente esempio di *melting pot* di fashion, arte e tecnologia.

L'idea che sta alla base del suo lavoro è quella di creare costumi e abiti arricchiti, o per meglio dire, aumentati da LED colorati: un'idea che di per sé non ha probabilmente nulla di eccezionale, ma acquisisce valore aggiunto nel momento in cui questi circuiti luminosi rispondono a stimoli che essi ricevono dal corpo con cui sono a contatto o dialogano con le scenografie digitali in cui sono immersi (nel caso di spettacoli e concerti).

I vestiti su cui i LED possono essere applicati non escludono quasi nulla: si va dalle giacche ai pantaloni, guanti, abiti da sera e particolari costumi di scena che il team realizzativo di Enlighted crea specificatamente per le più diverse occasioni (le loro creazioni sono state utilizzate da artisti della scena musicale mondiale come Daft Punk e Muse). Questi particolari indumenti sono costituiti da componenti elettronici non troppo pesanti, ma che hanno bisogno di essere supportati da materiali che non siano troppo

sottili e, allo stesso tempo, elastici. Queste parti elettroniche, infatti, hanno bisogno di essere installate in un modo che possano seguire il grado di elasticità, ma senza aggiungere una massa eccessiva. Per questo i vestiti sottili e che seguono in maniera più armonica possibile le forme del corpo costituiscono una sfida per i realizzatori, in quanto essi subiscono un alto grado di curvatura e allungamento, nel momento in vengono indossati da un corpo in movimento.

In questo senso, più il design dell'abito è complesso, più saranno necessari innumerevoli prove e aggiustamenti, sia prima che dopo l'installazione delle luci. A seconda del tipo di illuminazione, potrebbe essere necessario, infatti, costruire e montare parti di rinforzo nei punti in cui i LED sono installati. O, altrimenti, i LED stessi possono essere montati come accessori separati, indossati, sopra o sotto, un altro vestito.¹¹⁸

Enlighted realizzò il completo di giacca e pantaloni indossato da Matthew Bellamy, leader del gruppo rock inglese Muse, in occasione del loro Resistance tour, nel 2010. La giacca era caratterizzata da centinaia di strisce led colorate e nel buio del palco queste particolari illuminazioni davano come l'idea di un corpo deflagrato, scomposto attraverso il suo stesso movimento. Per gli spettatori, allora, risultava quasi impossibile riconoscere esattamente il corpo umano del cantante, trasformato in un intero di luci animate nello spazio, che creavano un effetto spettacolare e suggestivo.

Un altro esempio significativo del lavoro del gruppo di stilisti e tecnici di Enlighted Design si ebbe durante la performance di un'altra artista della scena musicale internazionale, M.I.A., al Coachella Music Festival del 2009. In questa occasione, tutti i danzatori coinvolti nella coreografia sul palco indossavano classici vestiti hip hop con una struttura di LED su tutta la lunghezza delle loro cuciture: essi diventavano allora presenza luminose in movimento, mentre contemporaneamente lo schermo alle loro spalle riproduceva le immagini dei danzatori stessi come presenze virtuali stilizzate dai contorni luminosi; un doppio digitale che ampliava la prospettiva scenica e dialogava coreograficamente con il gioco di luci prodotto dai vestiti reali.

¹¹⁸ Cfr. il sito della compagnia <www.enlighted.com>



L'Angel Suit indossata da Matthew Bellamy, by Enlighted Design, 2010.

A livello estetico-visuale, questa riproduzione digitale delle corporeità in movimento dei danzatori, richiama alla memoria un altro, importante caso di mappatura del corpo per la ri-produzione di doppio digitale della presenza umana. Ci si riferisce qui all'esperimento di digitalizzazione coreografica e riproduzione sotto forma di entità virtuale, creata nel 1999 da Paul Kaiser e Shelley Eshkar di OpenEnded Group¹¹⁹, insieme al coreografo americano Bill T. Jones: *Ghostcatching*. In questo caso il corpo del danzatore, catturato attraverso le sue informazioni di movimento da tecnologie MoCap e sintetizzato attraverso uno specifico software, si trasformava in

¹¹⁹ Possiamo qui citare le parole di Paul Kaiser sulla natura di questo gruppo che ormai da diversi anni propone un'approccio nuovo e all'avanguardia tra nuove tecnologie e performance (da un'intervista di Johannes Birringer):

«OpenEnded Group è più un collettivo che una compagnia - non c'è un leader, per esempio, e noi tutti prendiamo le decisioni insieme. La ricerca fa parte per noi del nostro fare arte, e viceversa.[...] Ho incontrato Shelley Eshkar a metà degli anni '90 grazie ad un suo professore [...] e ciò è stato veramente un dono. E' lui che ha risolto il problema del fare un convincente "hand drawn space" in 3D e che ha disegnato i corpi virtuali per *Ghostcatching* e *Biped*. [...] Marc Downie è arrivato poi, in seguito a un lavoro che avevamo commissionato al MIT Media Lab - ovvero il nostro ritratto astratto di Merce Cunningham (*Loop*, n.d.r.). Da allora noi tre lavoriamo sempre insieme». J. Birringer, *Performance, Technology & Science*, op. cit., p. 275 (trad. di chi scrive).

una massa virtuale di linee come disegnate a mano e dai colori pastello, che tracciavano il suo movimento nello spazio digitale del video. Un risultato meraviglioso e suggestivo, realizzato, quindi, attraverso una serie di step intermedi che prevedevano il lavoro con le motion capture, il passaggio e la rielaborazione in digitale della figura umana, trasformata quindi in personaggio virtuale.



Un frame tratto da *Ghostcatching*, by OpenEnded Group e Bill T Jones, 1999.

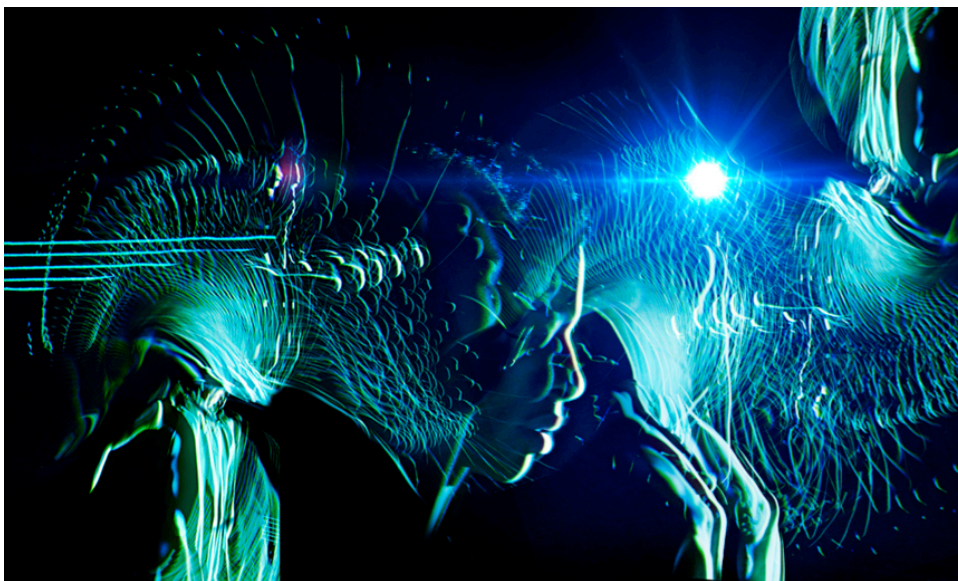
In tutti questi esempi si riscontra quindi la volontà di enfatizzare il movimento umano attraverso un' "assenza" del corpo, per lasciare invece alle presenze luminose, virtuali o fisiche dei LEDs, il compito di trasportare il ritmo, il peso e l'intento creativo dell'artista.

In Inghilterra, con base a Londra, troviamo invece il caso di Studio XO, un'altra importante compagnia che si occupa di sperimentare nuovi materiali e nuove estetiche spesso per costumi "di scena", oppure per vere e proprie proposte di *wearable* innovativo da adottare nella vita di tutti i giorni. Da poco divenuto vero e proprio marchio di moda e tecnologia come *XOB*, in passato è stato l'effettivo motore realizzativo della famosa Haus of Gaga, il personal team creativo della performance artist Lady Ga-

ga¹²⁰ e principale responsabile dello stile fortemente caratterizzante che ha connotato l'artista negli anni.

Lo Studio XO¹²¹ è costituito da un gruppo eterogeneo di designers e ingegneri che lavorano insieme nella realizzazione di abiti tecnologici e performativi; oltre a Lady Gaga, sono stati realizzati i costumi per il gruppo musicale The Black Eyed Peas, e per la compagnia del coreografo inglese Wayne McGregor | Random Dance.

Proprio Studio XO ha creato, infatti, i costumi per *Atomos* (2014), uno degli ultimi lavori della compagnia Random Dance, attraverso cui Wayne McGregor continua la sua esplorazione sui possibili momenti di utilizzo di idee e principi di origine scientifica nella composizione coreografica. In questo lavoro incentrato sull'atomizzazione dei corpi, il movimento e l'uso del video, Studio XO disegna costumi che includono tecnologie indossabili innovative e "digital skins". I movimenti dei danzatori evocano temi di atomizzazione e strutture microscopiche indivisibili, per indagare ed esplorare quella che è la domanda centrale del lavoro: *che cosa è un corpo?*



Atomos, Wayne McGregor/Random Dance Company, 2014.

¹²⁰ The House of Gaga è il team creativo responsabile per molte delle scelte estetiche e stilistiche che hanno fatto della cantante un'icona mondiale di eccentricità e fashion avant-garde. The Haus crea, infatti, molti dei costumi, accessori, strumenti di scena e stage set per le performance live e tutte le altre situazioni rappresentative dell'immagine della cantante. Queste creazioni hanno saputo combinare magistralmente nel tempo i caratteri visivi e musicali che costituiscono oggi l'immagine di Lady Gaga. Alcuni dei pezzi degni di nota furono per esempio il *Disco Stick*, gli occhiali iPod LCD e il *Meat Dress* indossato per gli MTV Video Music Awards del 2010.

¹²¹ Si veda il sito del gruppo <http://www.studio-xo.com>.

Il lavoro portato avanti da Studio XO raggiunge un alto livello di complessità e interattività tra costume, corpo e ambiente: i loro costumi di scena possono, infatti, scambiare informazioni wireless con le luci, il video e i suoni presenti in scena. Il materiale di cui sono costituiti i body indossati dai danzatori, determina l'aspetto visivo dell'ambiente reale e virtuale in cui essi sono immersi, al tempo stesso sviluppando un dialogo con le luci, con la musica e i movimenti dei corpi. Tutto ciò permette di ri-disegnare letteralmente il corpo, illuminandone certe aree e donando allo spettatore figurazioni animate o statiche di questo, in un lavoro che confonde e amplifica quindi la percezione di chi guarda.

I colori divengono segni dinamici che ridefiniscono il corpo in modo astratto e spettacolare; attraverso di essi la presenza del danzatore viene incrementata e aumentata su molteplici piani percettivi, e lo spazio stesso dell'azione si configura di tante intensità quanti sono i media implicati, in un lavoro in cui l'abito performativo ridisegna, infine, la figura umana.

Quali sono, invece, gli utilizzi di un tale tipo di tecnologia in ambito fashion? In che modo i designers utilizzano la tecnologia LED e i colori artificiali da essa generati?

Per rispondere a queste domande, pensiamo al lavoro creativo dello stilista Hussein Chalayan. Il designer cipriota, ormai naturalizzato londinese, nel corso della sua carriera ha fatto dell'uso della tecnologia uno dei punti chiave del suo lavoro, "aumentando" i suoi abiti in diversi modi: con LED, sensori, software capaci di modificare la struttura del vestito in real time e ricorrendo, anch'egli, all'uso di video artistici per presentare le sue collezioni. Nel suo approccio stilistico le barriere tra moda, ingegneria, arte e architettura sfumano e si afferma una nuova idea di fashion inserita completamente nel contesto contemporaneo, che riflette le dinamiche della nostra società, dalla tematica della guerra all'idea della velocità, per lavorare su forme di presenza indossabili multimediali.

L'introduzione delle luci artificiali nelle sue collezioni ebbe inizio sin dagli anni Novanta, con collezioni come *Temporary interference* (S/S 1995) e *Along False Equator* (A/W 1995): in quest'ultima, ad esempio, egli esplorò la nozione dell'essere-in-transito e contemporaneamente essere onnipresente. Egli utilizza, allora, i LED per rappresentare i flash di luci propri di un ambiente emblema del non-luogo contemporaneo, quali gli ae-

roporti, connotando i vestiti di strisce luminose che richiamano alla mente quelle presenti sulle piste di decollo; tracciando in questo modo i vettori direzionali del corpo e donando così agli abiti, in neoprene, un senso di movimento. Questo mix di *textures* e flash luminosi dei LED, mappando i movimenti delle modelle, descrivevano una materialità meccanica e inumana, nel tentativo sotteso di rimpiazzare il concetto stesso di pelle.¹²² I LED erano programmati per accendersi in sequenza suggerendo così l'immagine del "percorso individuale attraverso la vita"¹²³ e al tempo stesso, la visione del corpo come di uno spazio che deve essere esplorato attraverso una nuova rimappatura.

I vestiti appaiono puliti nelle linee, scientifici nei volumi, tecnologici grazie alla presenza dei sensori luminosi. Ma il punto centrale è come tutto ciò acquisti valore non per i vestiti in sé ma per l'aspetto performativo che acquisisce l'intera situazione. La tecnologia, in questo caso, modifica non solo l'aspetto dell'indumento ma le dinamiche stesse che reggono un presentazione di moda, dove – come accade per i fashion show di Chalayan – sembra piuttosto di assistere a una performance artistica.

Uno dei più incredibili abiti realizzati dallo stilista attraverso l'implementazione di LED fu, qualche anno più tardi, l'*Electronic Dress*, presentato all'interno della collezione *Airborne* (Autunno/Inverno 2007), in collaborazione con Swarovski. L'abito si costituiva di ben 15.600 LED combinate con altrettanti numerosi cristalli della casa svizzera, rappresentando un'architettura luminosa indossabile, ad alta definizione sia nella forma, sia per i materiali utilizzati e le tecnologie coinvolte. Ma, nonostante questo emblema tecnologico e artificiale che il vestito costituiva, la sottile luce blu che da esso si irradiava, comunicava piuttosto l'idea di una forma di vita marina, di eleganza e atmosfere estive (così come l'intera collezione giocava proprio sui temi dell'acqua e delle stagioni).¹²⁴

¹²² Cfr. R. Violette, *Hussein Chalayan*, Rizzoli International, New York, 2011.

¹²³ Cfr. L. Stoykov, *Hussein Chalayan: Fashion is a combination of art, profession and product*, in "Fashion Lifestyle" <http://www.fashion-lifestyle.net/designers_en_broi7>

¹²⁴ Come descrive Pamela Golbin: "Presentata in quattro parti: Primavera, Estate, Autunno, Inverno, *Airborne* intendeva come i cicli temporali vadano in parallelo con i cicli di vita/morte del corpo. Chalayan è stato spesso interessato nel tempo come un potere esterno che controlla le nostre vite, una forza inimitabile che è in un costante stato di flusso. Attraverso la magia di 15.600 lampade LED combinate con display di cristalli, il primo abito della collezione che giunge in passerella, ritrae una forma di vita acquatica per

Quando l'abito si accendeva il corpo sembrava svanire al suo interno, dietro la magica esplosione dei colori artificiali emanati dai LED, mentre la presenza complessiva del soggetto/abito si fortificava, aumentata dal bagliore luminoso che la irradiava verso lo spazio circostante, giocando in opposizione con i flash (come luce retrostante) e la prominenza visiva dell'indumento elettronico. Determinando un binomio di presenza/assenza, i particolari LED cuciti sul tessuto si illuminavano di colori differenti, creando gradazioni anche di tonalità della presenza dell'abito: un essere fluido, luminoso e impalpabile – così emergeva dall'oscurità della passerella, alla sua entrata in scena.

I temi principali di Chalayan sono concetti come la trascendenza e la metamorfosi, la velocità e il movimento, l'incarnazione e l'incorporeità. Il modo in cui i LED interagiscono con l'ambiente, da un lato suggerisce, allora, proprio la presenza di una dis-incarnazione, attraverso il particolare effetto che esso realizza sulla passerella; dall'altra parte, invece, si può affermare come rinforzi la corporeità del soggetto, nell'agire sulla percezio-



Led Dress by Hussein Chalayan in collaborazione con Swarovski, *Airborne*, A/I 2007.

rappresentare l'estate. Un ingranaggio high tech era presente, invece, nei cappelli disegnati per sprigionare un bagliore rosso, nella parte della collezione inerente al buio inverno. Dalle strutture protettive ispirate alle armature dei samurai giapponesi, ai vestiti a strisce blu e bianche abbinati a leggings di gomma luccicante, Chalayan ha esplorato in questa collezione, in maniera poetica, la resistenza e l'armonia verso la natura". In . R. Violette, *Hussein Chalayan*, cit., p. 144 (traduzione di chi scrive).il

ne di chi guarda, attraverso l'attivazione di diversi gradi di presenza del corpo stesso, grazie all'uso delle tecnologie. Un corpo che diventa una sorta di fantasma, in grado di muovere, invisibilmente, il proprio involucro luminoso.

II.2.2.2 SCI-FASHION

Come anticipato, le ricerche che si stanno conducendo oggi su materiali e tessuti vedono il lavoro combinato di scienziati e designer nel fine ultimo di raggiungere la possibilità in cui l'abito sviluppi una vera e propria "intelligenza" autonoma in grado di comunicare verso l'esterno le dinamiche proprie del corpo che lo indossa. Ciò può avere in futuro risvolti che probabilmente non siamo ancora ben in grado di tratteggiare con precisione, ma la direzione intrapresa da molte ricerche nel settore guarda verso l'opportunità di fornire esperienze sempre più interconnesse tra l'abito e l'esperienza che si può ricavare nell'indossarlo.¹²⁵

Così come le tecnologie della comunicazione hanno iniziato a implicare sempre più a fondo, nelle loro condizioni di utilizzo, le nostre funzioni sensoriali, anche i "vestiti intelligenti", gli indumenti interattivi multimediali, stanno diventando una sorta di seconda pelle tecnologica, un medium per aumentare i nostri sensi. La rivoluzione tessile di nuovo millennio, intende proprio ristabilire in profondità il modo attraverso cui gli uomini scambiano le informazioni relative alle loro vite, con l'ambiente. In quest'ottica, il primo obiettivo è allora che questi nuovi tessuti possano rispondere al bisogno di una migliore qualità della vita.

Un progetto molto interessante, a tal proposito, è stato condotto recentemente dai laboratori di ricerca di Philips Design¹²⁶: essi hanno realizzato un vestito in grado di reagire quando a contatto con la pelle di chi lo indossa. Chiamato *Skin Bubble*, è un vestito dalla forma che ricorda approssimativamente quella di una bolla di sapone e che si illumina in risposta ai

¹²⁵ Cfr. B. Quinn, *Fashion Futures*, cit., p.32.

¹²⁶ Philips Design è un'organizzazione per la ricerca scientifica, con base in Olanda, nata e cresciuta in seno al famoso brand di elettronica.

diversi stati emotivi di chi lo indossa. Esso lavora attraverso dei sensori situati nello strato più interno del vestito che intercettano i livelli di eccitamento sulla pelle del soggetto; questi innescano dei microproiettori che emettono luce, e fanno sì che il vestito si illumini dall'interno. In altre parole l'abito reagisce e "prende vita" in relazione ai movimenti e ai cambi di temperatura della pelle di chi lo indossa. I colori di cui si illumina, allora, sono la reinterpretazione visiva dello stato emozionale e fisico dell'individuo, attraverso la percezione che la tecnologia subisce e rielabora di questo stato naturale.

Skin Bubble rappresenta soltanto uno dei risultati emersi dalla esplorazione di ricerca SKIN, che Philips Design sta sviluppando per indagare questo nuovo campo scientifico, definito come "*emotional sensing*". Gli abiti realizzati dimostrano come le componenti elettroniche possono essere incorporate nei tessuti e nei costumi, per esprimere le emozioni e la personalità di chi li indossa; in questo senso la moda è estremamente connessa con le esperienze più intime della persona, non più semplice elemento per coprire o riparare il corpo umano, ma oggetto e oltre la semplice espressione della personalità, del gusto e dell'estetica individuale: l'abito tecnologico si appropria delle espressioni più intime del soggetto per esprimerle attraverso nuovi metodi di comunicazione con l'esterno.

Proprio sul concetto di intimità si basa il progetto *Intimacy*, anch'esso interessante esempio di come si possa oggi indagare attraverso l'interfaccia del vestito la relazione profonda tra il corpo e gli stati psicologico-emotivi della persona stessa. Il vestito, dalle forme alquanto astratte e futuristiche, è costituito da un materiale fotoluminoso creato nel 2009 dalla designer Daan Roosegard insieme al collettivo V2__Institute for Unstable Media (Rotterdam). La sua caratteristica principale è quella di poter cambiare colore – da opaco a trasparente – a seconda dell'ambiente in cui si trova. La discrezione del soggetto è comunque salvaguardata poiché il vestito diviene trasparente solo quando il soggetto non si trova in presenza di altre persone, ed è in grado di re-opacizzarsi velocemente nel momento in cui sopraggiunga qualcun altro.

Intimacy rappresenta un'interessante combinazione di design e architettura sul corpo, unita ai risultati della ricerca condotte da fisiologi e psichiatri sulle risposte fisiche del corpo ai diversi stati emotivi; ciò che si indaga

allora con la realizzazione di questo particolare indumento è come la variazione dello stato emotivo del soggetto possa avere conseguenze anche su altri elementi, prossimi al corpo. L'abito high-tech è costituito di tecnologie wireless e interattive e, morfologicamente, da fogli sovrapposti di materiale trasparente, incrociati sul corpo. Si tratta di strati di PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystal), nastri di rame e sensori. Questi ultimi sono nascosti negli strati del vestito e sono capaci di rilevare le più piccole variazioni della temperatura corporea e del battito cardiaco.

Come il cuore comincia a pulsare più sangue, gli strati del vestito interattivo cominciano a cambiare colore, o meglio la densità del colore sembra svanire fino alla più totale trasparenza. La distanza tra uno spettatore e il vestito determina, inoltre, il livello di trasparenza, e allo stesso tempo, esso risponde ai flash di luce: i suoi cambiamenti di stato vengono raggiunti, se necessario, in un baleno. Se la versione originale di questo lavoro prevedeva la trasparenza totale, nella versione 2.0, a diventare trasparente è solamente la parte attorno al busto.

Il suo creatore Daan Roosegaarde definisce questo fashion style come "*techno-poetry*", affermando che Intimacy 2.0 è un progetto prima di tutto di moda, e che si estende nell'indagare la relazione tra intimità corporea e tecnologia. La tecnologia è utilizzata qui in maniera non meramente funzionale ma anche come uno strumento per creare intimità e privacy in maniera diretta e tangibile, ad un livello diretto e personale della corporeità umana, che sta accrescendo la propria importanza agli occhi della società contemporanea.

E' interessante, quindi, rilevare come in questi esempi che in un primo momento potrebbero far pensare a una tendenza tecnocratica di predominio della tecnologia sull'elemento umano, conducano invece a un'*interiorizzazione* di questa, o meglio a un avvicinamento realmente intimo prima ancora che fisico sul piano delle dinamiche virtuali che artificiale e naturale possono innescare insieme.

La tecnologia si fa sempre più vicina alla pelle, lavorando su materiali che tendono a funzionare come veri e propri rivestimenti artificiali, in grado di rilevare e ritrasmettere all'esterno quegli accadimenti biologici e fisiologici che connotano le nostre presenze naturali. La particolarità di progetti come il Bubelle Dress e Intimacy è di aggiungere a una ricerca che

abbiamo già visto in campo artistico con Stelarc, ad esempio, l'elemento fashion. Anzi, è la volontà di partire proprio da questo, che porta a questi progetti un aspetto di innovazione e sfida supplementare .



Daan Roosegaarde, *Intimacy White*

II.2.2.3 PERFORMATIVITÀ IN MOTION

Abiti che si illuminano, abiti che cambiano colore, che scompaiono e che rispondono alle emozioni di chi li indossa. La performatività dell'abito si sta decisamente affermando in maniera molteplice e originale, e con essa una nuova maniera di guardare al corpo, di pensarlo come sistema interattivo esso stesso. L'evoluzione tecnologica dell'abito, abbiamo visto, va di pari passo con un interesse diretto all'apertura del concetto di corpo verso l'ambiente circostante, verso una riflessione sulla corporeità a sua volta aumentata e mediata dalle tecnologie (sonore, video, di captazione, e così via). Un pensiero che non può trascendere dagli studi sul movimento, svi-

luppati lungo il Novecento, per i quali sono stati fondamentali i contributi apportati da Marey a Muybridge, passando per i più importanti coreografi della danza moderna, fino ad arrivare ai contemporanei Forsythe e Gourfink, solo per citare alcuni nomi. Studi sulle possibilità motorie del corpo che si sono avvallati negli ultimi decenni del contributo scientifico e tecnologico, sfruttando le innovazioni e le scoperte di tali ambiti per ridefinire i limiti – o meglio, oltrepassarli – del fisico in relazione con l'ambiente.

L'uso dei sistemi di captazione del movimento sono stati fondamentali nel lavoro recente di molti danzatori e, contemporaneamente, il contributo artistico di questi ultimi ha offerto l'opportunità all'ambiente scientifico di testare le capacità dello strumento digitale in maniera poliedrica, finanche di riconoscere un'estetica del digitale *tout court*. Pensiamo soltanto all'orizzonte espressivo aperto da uno spettacolo come *Biped*, per la coreografia di Merce Cunningham e il supporto tecnologico-digitale realizzato dal gruppo di Opended Space formato dagli artisti digitali Paul Kaiser, Shelley Eshkar e Marc Downie. Da questo incontro, alla fine degli anni Novanta, ne emersero due lavori fondamentali che fecero da apripista per chi iniziava a sperimentare le relazioni tra nuove tecnologie (nello specifico *motion capture*) e il teatro, mostrando il particolare utilizzo estetico e coreografico che poteva essere fatto con le MoCap. Si trattò di *Hand Drawn Spaces* (1998) e *Biped* (1999): due lavori in cui il coreografo e i suoi danzatori sperimentano l'uso dei captori di movimento durante le prove, per poi utilizzare il materiale realizzato nella produzione finale dello spettacolo (o installazione, come nel caso di *Hand Drawn Spaces*). Le immagini create per *Biped*, poi utilizzate come sorta di scenografia virtuale sul palcoscenico, furono il risultato dai fraseggi di movimento ideati e realizzati per la coreografia e catturati attraverso i sensori durante le prove. La base coreografica, dunque, guidava le immagini astratte dei danzatori virtuali, schizzi di colore digitale dalle sembianze umane stilizzate, che si muovevano attraverso spazi vuoti ed evocativi¹²⁷.

Quello che si ottenne con l'utilizzo della tecnologia di captazione fu un'animazione digitale estesa creata per fare da sfondo visuale ai 45 minu-

¹²⁷ Cfr. sito internet del collettivo OpenEnded Group (trad. di chi scrive): <http://openendedgroup.com/index.php/artworks/biped/>

ti dell'omonimo spettacolo di danza di Merce Cunningham, e portato in scena dalla sua compagnia. Le sequenze di animazione variano dai 10 secondi ai 4 minuti, per un totale di 27 minuti: per questo motivo venivano proiettati in maniera discontinua durante la performance. Le immagini erano proiettate su un particolare materiale trasparente che ricopriva il fronte largo del proscenio, abbracciando così tutto lo spazio del palco; in questo modo ne scaturiva l'impressione che queste immagini digitali volteggiassero di fronte, dietro e in mezzo ai danzatori.¹²⁸

Attraverso la tecnica delle *motion capture* furono mappati e riprodotti tridimensionalmente i movimenti di tre danzatori mentre questi provavano in studio alcune delle venti sequenze di movimento ideate da Cunningham.

Usando dei marcatori di movimento posizionati sulle articolazioni e su altre parti del corpo del danzatore, le videocamere intorno lo studio trasmettevano le riprese ai computer, i quali calcolavano e riproducevano le loro forme cinetiche in relazione allo spazio 3D; queste informazioni venivano allora manipolate attraverso Character Studio per creare complesse e bellissime animazioni digitali simili a disegni fatti a mano: figure virtuali che danzavano la stessa coreografia dei danzatori reali.¹²⁹

Questo spettacolo fu largamente considerato come l'esempio di una nuova possibile integrazione tra danza e tecnologia, riconosciuto come «l'archetipo della *digital performance*»¹³⁰ in cui la performance *live* attuata in scena si combinava con l'immaterialità dei corpi che aleggiavano tra reale e virtuale attraverso le proiezioni. Le figure, che ricordano i corpi umani dai quali derivano, perdono però quei vincoli motori e di gravità che determinano il movimento dei corpi reali, diventando qualcosa d'altro, tracce di presenze virtuali che sconfinano dallo spazio a loro riservato per integrarsi nello spazio fisico dell'azione scenica.

Tali tracce rappresentano, dunque, l'essenza stessa del movimento: attraverso la *motion capture*, quindi, si realizza quella volontà di estrapolare la dinamica del movimento puro, non più intrappolato dalla forma-corpo ma

¹²⁸ Ibidem (trad. di chi scrive).

¹²⁹ S. Dixon, *Digital performance*, op. cit., p. 188 (trad. di chi scrive).

¹³⁰ Ivi, p. 192 (trad. di chi scrive).

visualizzato in linee di azione che determinano lo spazio e il tempo, semplicemente con il loro manifestarsi.

In seguito a un tale esempio di lavoro con i sensori, così come ai tanti altri che ne seguirono, lo strumento tecnologico si configura quale ponte tra la realtà astratta del digitale e la sfera della nostra dimensione materiale, permettendo, dunque, di misurare diverse grandezze fisiche: abbiamo così sensori termici, sensori di movimento, sensori di suono e così via, per una trasposizione sempre più totale e precisa della realtà attualizzata in una sfera dove tutto è rimesso in discussione, riformulabile e ricontestualizzabile.

Come visto nel caso di *Biped*, nell'ambito della danza i sensori più utilizzati sono i sistemi di *Motion Capture* (altrimenti chiamati MoCap), che trasformano il movimento dei danzatori in informazioni digitali che possono venire rielaborate in diversi modi. Allo stesso tempo però, i sistemi di captazione sensoriale sono oggi sempre più diffusi e rispondono a sempre maggiori categorie; come ricorda Emanuele Quinz, infatti:

i più comuni sono i sistemi magnetici (che “sentono” all'interno di un campo magnetico la posizione di una serie di sensori applicati sul corpo del danzatore), elettro-meccanici (che utilizzano un esoscheletro indossato dal danzatore fornito di potenziometri sulle articolazioni), e ottici (che utilizzano delle sfere riflettenti, posizionate sui punti di articolazione del corpo del danzatore e una serie di telecamere). [...] Grazie alle interfacce, il linguaggio scenico si arricchisce di un nuovo strato, basato sulla fluidità dei codici, sulla circolazione di input e output e sul trasferimento e la trasformazione dei dati.¹³¹

Lo strumento digitale, quindi, in generale opera un processo di virtualizzazione di ciò che si manifesta come attuale nel mondo reale, che si tratti del movimento di un muscolo o della voce che viene catturata da un microfono per essere rielaborata elettronicamente. Questa trasformazione raddoppia l'effettiva natura di una qualsiasi presenza reale traslandola in una seconda possibilità di essere, duplicandola in un riflesso virtuale o, ancora, continuando a mutarne i caratteri, in un dialogo più o meno costante con la matrice fisica. I termini di rappresentazione o simulazione su cui sono comunemente fondate le arti sceniche, sembrano passare in secondo piano. Con

¹³¹ E. Quinz, *Coreografia digitale* in A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali* (a cura di), op. cit., pp. 404-405.

l'implementazione delle nuove tecnologie è l'aspetto di realtà a prendere il sopravvento, quale componente fondamentale nello scambio dialettico con l'artificio digitale.

L'aspetto che viene ad essere considerato, allora, è piuttosto quello di *incorporazione* (in inglese, *embeddedness*)¹³², secondo cui la tecnologia riesce ad andare al di là della barriera della nostra superficiale limitazione fisica per cogliere il principio del nostro movimento, per esempio, e quindi recuperarlo per permetterci, in un secondo momento, la ritrasmissione di questo sotto una nuova forma. E' necessario sottolineare ancora come le tecnologie permettano di rendere visibile l'invisibile, intervenendo direttamente sulla soglia di ciò che è potenzialmente percepibile - ma ancora in nuce - nella dinamica dell'azione che si compie sotto i nostri occhi, per dare nuova forma al fisicamente agito. Il movimento viene allora continuamente scisso tra spazio reale, spazio proiettato (video/animazioni), o altri contesti virtuali, come è dimostrato in performance e installazioni che si distinguono per l'utilizzo di strumentazioni interattive e multimediali¹³³. «Lo spazio è dematerializzato. Il movimento è catturato, commutato, trasferito e riconfigurato/rimaterializzato altrove»¹³⁴.

L'impiego dei sensori in ambito performativo ha avuto il suo inizio significativo alla fine degli anni Ottanta quando, grazie al perfezionamento tecnologico di queste apparecchiature, sempre più danzatori e artisti erano attirati dal potenziale che da esse potevano trarre per la propria ricerca. Se in principio fu il video ad essere integrato in ambito coreografico e teatrale, per documentare e promuovere il lavoro delle compagnie, successivamente il campo d'interesse si spostò dalla semplice rappresentazione/riproduzione su supporto visivo, alla possibilità di una dinamica molto più interattiva con le nuove tecnologie, come appunto solo i sensori di captazione di suono e movimento potevano offrire¹³⁵.

¹³² Cfr. M. Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness*, Routledge, London, 2006.

¹³³ Cfr. J. Birringer, *Dance and Media Technologies*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", PAJ 70 (Volume 24, Number 1), January 2002, published by The MIT Press, pp. 84-93 (traduzione di chi scrive).

¹³⁴ Ibidem (trad. di chi scrive).

¹³⁵ Fino a non molto tempo fa, però, come ricorda Scott de Lahunta, le spese per utilizzare questi sistemi (dai costi dell'attrezzatura a quelli dell'equipe per farla funzionare) non erano alla portata di tutti, ma quasi esclusivamente appannaggio delle grandi industrie medico, militare e dell'entertainment. Egli prosegue ricordando come «i costi esorbitanti, as-

Nell'ambito di moda la "rivoluzione dei sensori integrati" ha inizio con il lavoro di Hussein Chalayan, il primo che iniziò a ricorrere alle tecnologie non solo per la spettacolarizzazione dei propri fashion show o come strumento estetico/accessorio in aggiunta all'abito, ma come vero e proprio elemento costitutivo dell'abito. E anzi, attraverso molteplici dei lavori dello stilista, il sensore diviene protagonista insieme ai tessuti, ai dettagli classici, ai colori, della collezione di alta moda, in una sua elevazione, quindi, da strumento di laboratorio a elemento esposto in passerella, soggetto attivo di una nuova possibilità di costruzione di un abito. E *di vita* di quello stesso abito. Abbiamo già visto, lungo le pagine precedenti un esempio di abito tecnologicamente aumentato con led luminosi per la sua collezione *Airborn* del 2006. Sebbene gli esempi di abiti trasformabili nelle collezioni di Chalayan siano ormai numerosissimi vogliamo qui soffermarci in particolare su quei casi in cui l'interazione tecnologica provoca un movimento, non tanto del corpo che indossa quanto nell'elemento indossato. La performatività di un abito a livello propriocettivo, infatti, sta proprio in questa modifica interna che le tecnologie sono in grado di realizzare, e grazie alle quali il corpo acquisisce a sua volta un altro livello di percezione dell'elemento indossato. Tra le collezioni dello stilista cipriota, una in particolare è divenuta l'emblema di questa esplorazione del movimento potenziale proprio dell'abito: si tratta di *One Hundred and Eleven*, realizzata per la primavera/estate 2007. Una linea di abiti meccanici, costruiti a mano, in grado di trasformarsi e mutare citando stili di costume di epoche differenti, e realizzata attraverso l'uso di materiali e strumenti tecnologici contemporanei. Rappresentando una retrospettiva sulla storia della moda dell'ultimo secolo, Chalayan inizia con un lungo abito accollato in stile vittoriano che all'attivazione di un pulsante si trasforma in un vestitino dalla silhouette più allentata che in un primo momento si accorcia fino

sociati a un diffuso senso di sfiducia nei confronti della "tecnologia", hanno fatto sì che le produzioni artistiche interessanti nell'ambito della danza fossero limitate a poche esperienze condotte, con molto impegno, da una piccola parte dell'avanguardia artistica molto determinata, frutto della collaborazione tra danzatori e artisti digitali.» Da S. deLahunta, *Coreografie in bit e byte: motion capture, animazione e software per la danza* (trad. di Laura Lirussi), in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale* (a cura di), op. cit., p. 83. Tra le più importanti collaborazioni nell'ambito vengono citate a titolo esemplificativo: «Paul Kaiser e Shelley Eshkar che lavoravano con Merce Cunningham e Bill T. Jones (Stati Uniti); Kirk Woolford con Susan Kozel (Inghilterra); Yvonne Fontijn con Karin Post e Michael Shumacher (Olanda); Richard Lord con Christian Hogue (Inghilterra); Sally Jane Normann (Francia); Dorte Persson (Danimarca) ecc.» Ibidem.

al ginocchio (ricordando vagamente le forme degli anni '10) per poi definirsi in un abito sfrangiato, tipico degli anni Venti. Grazie ai sei abiti trasformabili della collezione, Chalayan scorre così attraverso i decenni e le silhouette più iconiche, appoggiandosi a soluzioni ingegneristiche di grande impatto visivo e spettacolare, ridefinendo così il suo vocabolario stilistico.¹³⁶ Un tripudio di cerniere che si chiudevano, orli che si accorciavano, stoffe raccolte, il tutto senza l'intervento diretto dell'uomo: sotto la gonna di ciascun modello si trovava un sistema computerizzato progettato dalla compagnia londinese 2D3D. Rob Edkins, direttore del progetto informatico, lavorò gomito a gomito con lo stilista per sviluppare l'idea di vestiti multi-morfici che dovevano poter rappresentare attraverso la loro mutazione tre decenni del novecento nella moda. Si trattò quindi per Edkins di realizzare uno strumento con il quale poter muovere il vestito in varie forme senza che fosse necessario l'intervento umano.

Molte delle trasformazioni erano incredibilmente sottili, e avvenivano contemporaneamente in più parti dell'abito, rendendo il corpo della modella mero supporto inerme di un'altra forma di vita: quella artificiale dell'abito.

I vestiti erano guidati elettronicamente da motori costruiti appositamente dal gruppo di 2D3D; vennero realizzati dei piccoli cuscinetti rigidi da applicare all'altezza del fondoschiena delle modelle; all'interno di questi contenitori vi si trovavano tutte le batterie, i chip di controllo – microcontrollers e microswitches – e i motori di attivazione. Questi ultimi erano assolutamente sottili, circa un terzo della grandezza di una matita e nove millimetri di diametro. Ognuno dei motori aveva una piccolissima puleggia che era attaccata ad un cavo monofilamento, alimentato attraverso tubi cavi cuciti nel corsetto del vestito. Alcuni di questi corsetti furono davvero complicati da realizzare: avevano 30 o 40 di questi minuscoli tubi che correvano ovunque, trasportando con sé i rispettivi cavi, ognuno dei quali doveva fare il suo lavoro, di tiraggio o rilascio di piccoli

¹³⁶ Cfr. Pamela Golbin, *One Hundred and Eleven*, Spring/Summer 2007. Palais Omnisport de Bercy, Paris, 4 October 2006, 6:00 pm., in R. Violette, *Hussein Chalayan*, cit., p. 132.

dischi di metallo. Davvero una grande quantità di lavoro dietro ogni vestito.¹³⁷

Gli abiti di *One Hundred and Eleven* segnano un momento fondamentale per quel che riguarda l'integrazione delle nuove tecnologie nel mondo della moda, suggerendo un utilizzo delle strumentazioni elettroniche direttamente nella fabbricazione dell'abito. Anche in questo caso, come era già emerso riferendoci al lavoro con le *motion capture* di Cunningham, si può parlare di un processo di vera e propria *incorporazione* delle nuove tecnologie, che permettono all'oggetto abito di divenire soggetto agente, capace di modificare autonomamente la propria forma e la propria relazione con il corpo che lo indossa.

Un abito, dunque, che è piuttosto accadimento; non più forma chiusa, finita, ma che riserva possibilità inattese di mutazione, che può diventare medium attivo tra il corpo che lo veste e l'*environment* che lo circonda; un luogo in divenire in cui si raccolgono idee, concetti e movimenti. Le modelle, invece, diventano attrici inconsapevoli di un racconto dell'oggetto che innesca un'azione dove è però il corpo a fare da strumento di scena.

La *metamorfosi*, un pensiero fondamentale nell'estetica di nuovo millennio, sta alla base del lavoro di Chalayan come cambiamento ed evoluzione, in cui è l'abito a trascinare, in questo percorso in divenire, il corpo. Un abito scenografico o, meglio, coreografico che determina le possibilità del corpo di direzionarsi nello spazio, ne definisce il grado di visibilità e le variabili di presenza. Non è più il soggetto a scegliere di mostrarsi o coprirsi: come per il capo finale della collezione *One Hundred and Eleven*, che a poco a poco scompare all'interno delle larghe falde del cappello, lasciando la modella incedere in passerella completamente nuda.

¹³⁷ Rob Edkins in Rachel Ross, *Transforming Clothes*, in MIT Technology Review, 20 Ottobre 2006 <<https://www.technologyreview.com/s/406705/transforming-clothes/>>

Chalayan costruisce narrazioni, di cui le tecnologie sorreggono la struttura, determinando il ritmo degli accadimenti e la presenza del corpo agli occhi del pubblico. Un interesse ossessivo per il morphing e la trasformazione della silhouette femminile fanno quindi di *One hundred and Eleven* un esempio paradigmatico nella storia della moda contemporanea, un punto di rottura - o meglio di apertura, delle tecnologie come elemento haute-couture.



Hussein Chalayan, *One Hundred and Eleven*, Spring/Summer 2007.

CONCLUSIONI

DERIVE FORMALI PER UNA NUOVA ESTETICA PERFORMATIVA

Il mondo così come lo vediamo sta passando .
Paolo di Tarso

Il percorso svolto ci ha fornito una panoramica su alcune delle relazioni più interessanti tra il corpo e l'abito che si sono presentate nell'ultimo secolo, in particolare là dove il punto di connessione è rappresentato dalle nuove tecnologie. Consideriamo qui, in chiusura, quali sono oggi le conseguenze più incisive che tale relazione ha portato sulla scena, nostro punto di ritorno, e centro da cui questa indagine ha mosso i suoi passi.

L'evoluzione parallela di corpo e abito si è ramificato indistintamente nei campi del teatro, della danza, della body art così come nella moda, e in essi vi si possono riconoscere oggi variabili comuni, che hanno fatto sì che la forma corpo e la forma abito non si sviluppassero separatamente l'una dall'altra, ma trovassero attraverso un uso creativo e innovativo delle tecnologie, punti in comune verso un interesse circa nuove forme di interazione con la sfera del virtuale e la possibilità di elaborare diversi tipi di presenza, interessanti punti di convergenza, tali che i confini di questi rispettivi ambiti sfumassero sempre più l'uno sull'altro.

Ciò implica la risposta ad un'ultima domanda: in che modo e secondo quali direzioni si affermano, sulla scena performativa, nuove forme espressive in relazione allo sviluppo delle tecnologie e dei costumi aumentati? Che idea di corpo ne deriva? E, ancora, quali sono, alla luce dei casi trattati lungo il presente lavoro, i principali punti di relazione tra teatro, moda e tecnologie?

a)- Il punto di partenza è stato riconoscere come sin dai primi studi sul movimento del fisiologo francese Marey, la componente *costume* ha costituito un tratto saliente nella comprensione della dinamica del corpo

in movimento. Proprio questa prima sinergia tra il dispositivo tecnico, creato e utilizzato dal fisiologo, e il costume indossato dal soggetto in movimento, rappresentò infatti il primo esempio significativo di connubio tra tecnologie e “moda” – intesa nel senso di lavoro creativo sull’indossabile – sul corpo performante. Un primo, rudimentale quanto innovativo per l’epoca, prototipo di quello che sarà poi il lavoro contemporaneo con le strumentazioni digitali quali, ad esempio, i captori di movimento direttamente integrati nel tessuto e in grado di codificare il movimento prodotto dal corpo, rielaborandolo sotto forma di presenza sinteticamente mediata. Il caso degli esperimenti cronofotografici segnala anche come sia necessario individuare nel corpo il punto di convergenza tra i tre domini di nostro interesse, elemento imprescindibile e contemporaneamente forma finita da valicare per poi farvi ritorno.

Il corpo è, quindi, il punto focale da cui partono le direttive estetiche di teatro moda e tecnologie, su cui anzi si basano le reciproche strutture portanti: nessuno di questi tre campi sarebbe esistito a prescindere dal corpo. Presupposto importante, per quanto banale, poiché affermare ciò allo stesso non implica l’impossibilità di derive pratiche e teoriche in cui il corpo viene, invece, ad essere una presenza in controluce, non necessariamente fisicamente presente, ma soggetto invisibile, da cui altri elementi della composizione possono prendere forma. Pensiamo alle esperienze del “teatro senza attori”, dalle sperimentazioni sceniche dei futuristi agli ultimi lavori di teatro digitale, in cui sono altri elementi a prendere il posto di quella che tradizionalmente era il ruolo della presenza attoriale nella sua relazione con lo spettatore - come le proiezioni multimediali, il lavoro interattivo sul suono e la creazione di spazi immersivi. Stesso principio nella moda, in cui oggi le realizzazioni di abiti che acquisiscono specificità sempre più determinanti – grazie all’impiego di materiali innovativi, o alla presenza dell’elemento tecnologico in grado di renderli sistemi attivi capaci di relazionarsi autonomamente con l’ambiente circostante – sembrano proporre la possibilità di esistenza autonoma dell’oggetto abito a prescindere dal corpo che li indossa.

Ma senza il corpo come struttura di riferimento su cui far convergere e ricadere queste sperimentazioni, nel teatro come nella moda, il sistema crollerebbe, privo dell'elemento da cui prende avvio la ricerca e, al tempo stesso, punto di ritorno verso cui le innovazioni devono trovare conferma del proprio effettivo grado di efficacia.

Negli ultimi anni le nuove tecnologie stanno, indubbiamente, riducendo le differenze tra i mondi dell'arte, del design e della scienza. Ma in che modo gli artisti e i designers sono stati ispirati dalla possibilità dell'interazione con i dispositivi multimediali?

Il mondo dell'arte tessile si sta aprendo rapidamente alle nuove tecnologie disponibili; gli artisti performativi, invece, stanno sperimentando le possibilità estetiche e creative che tali materiali sofisticati offrono. Come abbiamo visto lungo questo lavoro, la nuova tecnologia porta l'artista a pensare e lavorare in modi diversi, costringendolo a porre al centro dell'attenzione del suo processo di creazione, l'interazione del corpo con nuovi piani del reale, con la possibilità di esperire nuove forme di presenza, di determinare una nuova corporeità legata all'esperienza dell'elemento tecnologico (Stelarc e Bill Vorn lavorando sull'aspetto più "robotico" della macchine, Forsythe esplorando, invece, la dimensione più virtuale che tale relazione può costruire, per trascendere i limiti fisici del corpo).

b)- D'altra parte, con le nuove frontiere dello sviluppo tessile, si fanno sempre più forti i tentativi di raggiungere, attraverso lo sviluppo di materiali dotati di specifiche connotazioni di carattere scientifico, una performatività dell'elemento abito che possa giocare proprio il ruolo di interfaccia tra il corpo e l'ambiente, se non addirittura modificare le percezioni reciproche dei due campi, attraverso una rielaborazione degli input derivanti da corpo e ambiente.

La gamma dei materiali, che diviene sempre più vasta con l'avanzare delle invenzioni tecnologiche e della ricerca scientifica, include svariate combinazioni di tradizionale e nuovo, materiali tessili e non, che ri-delineano continuamente i confini delle nuove possibilità. Filato di crepe di seta e acciaio inossidabile, seta e alluminio, organza e stampa digitale, inchiostro termocromatico e tessuto non tessuto, fibre di vetro e acciaio armonico: negli

ultimi venti anni la produzione tessile ha subito innovazioni radicali, che non accennano a fermarsi ma anzi vedono da pochi anni l'introduzione della stampa 3D, lo sviluppo di materiali organici e protesici, e la presenza di dispositivi elettronici inseriti direttamente tra le fibre dei tessuti.¹

Questi stessi materiali possono assumere la gamma di superfici e forme con proprietà e caratteri unici: lo stesso materiale, opportunamente manipolato può, infatti, alla fine della lavorazione, risultare morbido, duro, flessibile, rigido, fluido o compatto; può essere piegato, arrotolato, formato e forgiato, divenendo uno strumento artistico versatile ed espressivo. Come abbiamo visto, sono molti gli artisti affascinati dalle proprietà e dalle possibilità di utilizzo dei nuovi materiali. Le tecniche e i materiali avanzati, combinati con la tradizione artigianale, allargano di fatti la portata delle possibilità espressive in campo artistico e danno luogo a nuove sfide sul lavoro della percezione.² Questa breve digressione è utile per tornare alla nostra disamina sui punti di relazione esistenti o potenzialmente raggiungibili tra le arti performative, la moda e le tecnologie. Nel momento in cui queste ultime agiscono sui principali caratteri che connotano da un lato la scena artistica, e dall'altro le modalità di realizzazione e presentazione dell'oggetto di moda, il lavoro sul corpo diviene per entrambi i casi il comune denominatore con cui ottenere un confronto legato alla reale efficacia di tali processi tecnologici.

¹ S. E. Braddock Clarke and M. O'Mahony, *Techno textiles. Tessuti rivoluzionari per la moda e il design*, Ascontex Editoriale, Milano, 2002.

² Un esempio di queste possibilità ci viene offerta da Lucy Mc Rae, già citata lungo la prima sezione di questo lavoro, per la sua collaborazione con l'artista Bart Hess. Mc Rae, definita *l'architetto del corpo*, da sempre fonda la sua ricerca sull'esplorazione della pelle umana, e come la tecnologia possa trasformare il corpo. Ha lavorato su concetti come un tatuaggio elettronico, aumentato dal tatto, e abiti che si infiammavano e vibravano con la luce. Nel 2010 inizia a collaborare alla realizzazione di un particolare costume interattivo per un video di Robyn, la pop star svedese, che stava esplorando come la McRae stessa, in che modo la tecnologia coesista con le pure emozioni umane. Come spiega Lucy McRae circa questo incontro: <<Lei parlava della tecnologia con questa nuova copertura, di questo nuovo aspetto, di questo punk, di come ci identifichiamo con il mondo, e abbiamo fatto questo video musicale >> [dall'intervento di L. McRae a TED in https://www.ted.com/talks/lucy_mcræ_how_can_technology_transform_the_human_body/transcript?language=it]. Il progetto di realizzazione del costume interattivo proseguì per oltre due anni, durante i quali vennero realizzati particolari materiali dinamici fatti di liquidi, aria e vapore. Un tubo trasparente di 1.2 Km fu allora cucito sulla pelle della cantante con fili da pesca e all'interno di questo tubo vennero fatti scorrere 40 litri di glicerolo alimentato da pompe connesse attraverso delle valvole che rilasciavano aria ad intermittenza all'interno del liquido. L'effetto visivo è quello di colori sfumati che pulsano attraverso i tubi a diverse velocità: un secondo essere vivente che respira attraverso una sua propria pelle artificiale e che contemporaneamente attraversa l'orizzonte naturale del corpo della cantante.

Ed è un lavoro sul corpo in mutazione, su una corporeità che si espande grazie all'interazione con il dispositivo tecnologico, sia questo integrato all'interno dell'abito, o sistema di riferimento esterno con il quale instaurare una relazione di scambio sul piano del virtuale.

Nella moda e nell'arte l'introduzione del lavoro con le tecnologie ha svelato un potenziale nuovo che finalmente può acquisire forma, una forma multi-sfaccettata, ibrida, creata su diversi piani del percepibile. E lo fa ponendo al centro il corpo, trasformandolo attraverso processi che innescano una nuova forma di realtà, che da virtuale si fa attuale. Una realtà dove il corpo acquisisce nuove forme grazie all'abito, dove la sua relazione con la realtà circostante si fa aperta e diretta, in uno scambio continuo con esterno/interno, con le dimensioni dell'invisibile e quelle del visibile.

La moda grazie all'utilizzo dei nuovi materiali, della stampa 3D, dei nuovi mezzi di comunicazione, può finalmente dare voce a questa volontà di cambiamento, di trasformazione verso quell'idea di realtà iper-umana (considerando la componente tecnologica non come sostitutiva ma integrativa della sfera umana) su cui già diversi artisti avevano lavorato qualche decennio fa. Una realtà in cui la tecnologia si pone, quindi, come canale per amplificare le nostre relazioni con l'esterno e la forma umana è pronta ad aprirsi ad altre morfologie, in grado di meglio adattarsi ai cambiamenti che stanno riplasmando la realtà contemporanea³.

Se, come abbiamo visto, si sono susseguite lungo la storia recente delle arti performative e della moda, figure che della trasformazione hanno fatto il loro motore creativo, da Orlan a Lucy & Bart, da Martin Margiela a Hussein Chalayan, spesso spingendone le conseguenze estetiche al limite, ciò ha portato all'idea che il costume e le nuove tecnologie possano cambiare i tratti della corporeità umana, incidendo sulle sue capacità percettive, esterne ed interne, oltre che sulle sue possibilità di azione. Il filosofo situazionista Guy Debord, nella sua opera del 1967 *La società dello spettacolo*, ci offre il punto di vista su un mondo che, a suo parere, viene ad essere mediatizzato da quell'immaginario proprio del mondo dello spettacolo e scrive:

³ Cfr. G. French, *Otherworldly. Avant-garde Fashion and Style*, Gestalten, Berlin, 2016.

ogni cosa che in passato era vissuta direttamente, si è trasformata oggi in una rappresentazione.[...] Le immagini staccate da ogni aspetto della vita si fondono in uno flusso comune nel quale l'unità della vita non può più essere ristabilizzata. La realtà è allora considerata parzialmente rivelata.⁴

Riconoscendo come, senza dubbio, le parole di Debord tratteggino perfettamente una realtà in cui la dimensione del fittizio, della rappresentazione – attraverso i canali di comunicazione e un certo utilizzo delle tecnologie – abbia scavalcato quelli che i sono i limiti della nostra realtà quotidiana, vogliamo qui riconoscere, invece, come un altro utilizzo delle tecnologie stia lavorando in una direzione opposta, in cui esse siano le protagoniste silenziose di un potenziamento della sfera del reale e, con esso, della nostra presenza come corpi in relazione.

Quello che il lavoro qui presentato ha tentato di illustrare è, infatti, come attraverso l'analisi di due aspetti fondamentali – da una parte l'integrazione della tecnologia nell'ambito della scena performativa dall'altra la ridefinizione dell'oggetto abito quale componente attiva nella riformulazione di una corporeità aperta - il concetto di rappresentazione potrebbe oggi essere considerato *obsoleto*; la rappresentazione, come lavoro su una riproduzione fittizia della realtà, lascia il posto ad un lavoro più sottile che agisce sui diversi gradi di presenza, per modularli attraverso le relazioni messe in atto nei rispettivi ambiti.

La scena contemporanea si è aperta a una serie di contaminazioni che ne hanno definitivamente rivoluzionato il carattere principale di spazio di finzione, per farlo diventare un luogo popolato da intensità virtuali che determinano i diversi gradi della percezione, dei corpi che vi agiscono internamente così come del pubblico. La moda, dall'altro lato, ha perseguito un processo di evoluzione che l'ha condotta nell'ultimo secolo ha subire diverse trasformazioni, ogni volta avvicinandosi sempre di più alla possibilità di rivendicare una propria natura artistica, riuscendo oggi a definire una sua possibilità di autonomia dai dogmi del mercato, grazie all'ibridazione dei suoi canali di produzione con quelli della ricerca scientifica.

⁴ G. Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano, 2013.

Ciò che ci si può dunque affermare, alla fine di questa ricerca, è che l'analisi svolta rappresenti una pista, un'ispirazione per nuovi innesti tra l'ambito della moda e quello delle arti sceniche, sotto il nome di una performatività che veda interagire le due forme qui riconosciute come centrali per l'estetica contemporanea, quali il corpo e l'abito. Due forme che abbiamo definito aperte, e che l'intervento di tecnologie sempre più avanzate continuerà, sull'esempio della strada intrapresa, a rimetterne continuamente in gioco i tratti costitutivi. Ed è proprio su questa rimessa in gioco che il teatro deve agire, su questo spiraglio di potenzialità ancora inesprese, per offrire prima del tempo, come sin dalla sua nascita ha continuamente perpetuato, un nuovo punto di vista sulla realtà e sulle possibilità della forma e delle sue molteplici manifestazioni: un nuovo pensiero del corpo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

VOLUMI

Akytypi, Madeleine, Lotz, Susanna and Quinz, Emanuele (edited by), *Interfaces*, Anomos, Paris, 2003.

Alberganti, Alain, *De l'art de l'installation: La spatialité immersive*. L'Harmattan, Paris, 2013.

Alfano Miglietti, Francesca, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Bruno Mondadori, Milano, 2004.

Anderson, Adele and Pantouvaki, Sofia, *Presence and Absence: The Performing Body*, Inter-Disciplinary Press, Oxfordshire, 2014

Arbib, Michael and Hesse, Mary Brenda, *The construction of Reality*, Cambridge University Press, Cambridge, 1986.

Arnheim, Rudolf, *Il pensiero visivo*, Einaudi, Torino, 1981.

Artaud, Antonine, *Per farla finita col giudizio di dio* (trad. Marco Dotti), Nuovi equilibri, Roma, 2000.

Ascott, Roy (edited by), *Reframing Consciousness*, Intellect Books, Exeter, 1999.

Atopos CVC, *Not A Toy. Fashioning radical characters*, Pictoplasma, Berlin, 2011.

Auslander, Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London & New York, 1999.

Baldini, Massimo (a cura di), *Semiotica della Moda*, Armando Editore, Roma, 2005.

Balzola, Andrea e Monteverdi, Anna Maria (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Ed. Garzanti, Milano, 2004.

Barthes, Roland, *Il Sistema della Moda* (trad. Lidia Lonzi), Einaudi, Torino 1970.

Barthes, Roland, *Il Senso della Moda. Forme e significati dell'abbigliamento* (a cura di Gianfranco Marrone), Einaudi, Torino, 2006.

Bartlett, Djurdja, Cole, Shaun and Agnès Rocamore (edited by), *Fashion Media. Past and Present*, Bloomsbury, London, 2013.

Baudot Francois, *Fashion memoir. Thierry Mugler*, Thames and Hudson, London, 1998.

Baudrillard, Jean, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli Editore, Milano, 1990.

Bear, M. F., Connors, B. W., Paradiso, M. A., *Neuroscienze, Esplorando il cervello*, Elsevier Masson, Milano, 2007.

Beccaria, Marcella (a cura di), *Vanessa Beecroft. Performances 1993-2003*, Skira, Milano, 2003.

Bell, David and M. Kennedy, Barbara (edited by), *The Cybercultures Reader*, Routledge, New York, 2000.

Belli, Gabriella e Vaccarino, Elisa Guzzo (a cura di), *La danza delle avanguardie: dipinti, scene e costumi, da Degas a Picasso, da Matisse a Keith Haring*, Skira, Milano, 2005.

Bénaïm, Laurence, *Mémoire de la mode. Issey Miyake*, Editions Assouline, Paris, 1997.

Berens Baker, Laura, *Laser Cutting for Fashion and Textiles*, Lurence King Publisher, London, 2016.

Bernas, Steven and Bouko, Catherine (edited by), *Corps et immersion*, Harmatan, Paris, 2012.

Beylerian, George M. and Dent, Andrew, *Ultra Materials: How Materials Innovation Is Changing the World*, Thames & Hudson, London, 2007.

Bierhals, Christine (edited by), *Young European fashion designers*, Daab, Köln, 2007.

Bignami, Paola (a cura di), *Mascheramenti. Tecniche e saperi nello spettacolo d'occidente e d'oriente*, Bulzoni Editore, Roma, 1999.

Bippus, Elke and Mink, Dorothea (edited by), *Fashion Body Cult*, Arnoldsche Art Publisher, Stuttgart, 2007.

Birringer, Johannes, *Media and Performance: along the border*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1998.

Birringer, J., *Performance on the Edge: Transformations of Culture*, Continuum, London, 2001.

Birringer, J., *Performance, Technology, & Science*, PAJ Publications, New York, 2008.

Bishop, Claire, *Installation Art: a Critical History*, Routledge, London, New York, 2005.

Blanks, Tim (edited by), *Walter Van Beirendonck. Dream the world awake*, Lannoo Publishers, Tielt, Belgium, 2011.

Blau, Herbert, *Take Up the Bodies: Theater at the Vanishing Point*, University of Illinois Press, Urbana, 1982.

Blau, H., *Nothing in Itself. Complexions of Fashion*, Indiana University Press, Bloomington, 1999.

Blignaut Hélène e Popova Liuba, *Maschile, femminile e altro. Le mutazioni d'identità nella moda dal 1900 ad oggi*, Franco Angeli, Milano, 2005.

Boisclair, Louise, *L'installation interactive*, Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 2015.

Bolton, Andrew, *Alexander McQueen: Savage Beauty*, The Metropolitan Museum of Art, New York, 2011.

Borel, France, *Le Vêtement Incarné*, Paris, Calmann-Lévy, 1992.

Borrelli, Laird, *Net Mode. Web Fashion Now*, Thames & Hudson, London, 2002.

Bosisio, Paolo, *Teatro dell'Occidente. Elementi di storia della drammaturgia e dello spettacolo teatrale*, Edizioni Universitarie di Lettere Economia e Diritto LED, Milano, 1995.

Braddock Clarcke, Sarah E. and O'Mahony, Marie, *Techno textiles. Tessuti rivoluzionari per la moda e il design*, Ascontex Editoriale, Milano, 2002.

Braddock Clarcke, Sarah E. and O'Mahony, Marie, *Techno textiles 2*, Thames & Hudson, London, 2007.

Braddock Clarcke, Sarah E. and Harris, Jane, *Digital visions for fashion and textiles: made in code*, Thames & Hudson, London, 2012.

Brand, Jan and Teunissen, José (edited by), *Fashion and Imagination. About Clothes and Art*, ArtEZ Press, The Netherlands, 2009.

Braun, Marta, *Picturing Time. The work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*, University of Chicago Press, Chicago, 1995.

Breward, Christopher, *The Culture of Fashion, Volume 1 of Studies in Design, Volume 2 of Studies in design and material culture*, Manchester University Press, Manchester, 1995.

Broadhurst, Susanne and Machon, Josephine (eds), *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2006.

Broadhurst, S., *Digital Practices*, Palgrave Macmillan, Houndmills, 2007.

Broadhurst, S., and Machon, J. (eds), *Sensualities/Textualities & Technologies: Writings of the Body in 21st Century Performance*, Palgrave MacMillan, Basingstoke, 2009.

Calefato, Patrizia, *Mass moda: il linguaggio e immaginario del corpo rivestito*, Edizioni Maltemi, Milano, 2007.

Calò Giorgia e Scudero Domenico, *Moda e Arte dal Decadentismo all'Ipermoderno*, Gangemi editore, Roma, 2009.

Capucci, Pier Luigi, *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà* (a cura di), Baskerville, Bologna, 1993.

Carver, Gavin and Beardon, Colin, *New Visions in Performance. The impact of digital technologies* (eds), Svets & Zeitlinger, Lisse, 2004.

Casini Ropa, Eugenia (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990.

Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness*, Routledge, London, 2006.

Chiesa, Lorenzo, *Antonine Artaud. Verso un corpo senza organi*, Ombre corte, Verona, 2001,

Cooper-Albright, Ann, *Traces of Lights. Absence and presence in the work of Loïe Fuller*, Wesleyan University Press, Middletown Connecticut, 2007.

Costa, Mario, *La disumanizzazione tecnologica: il destino dell'arte nell'epoca delle nuove tecnologie*, Costa & Nolan, Milano, 2007.

Costa, M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, Edizioni Mercurio, Vercelli, 2010.

D'Andrea Fabio (a cura di), *Il corpo a più dimensioni: identità, consumo, comunicazione*, Editore Franco Angeli, Milano, 2005.

Davies Hywel, *British Fashion Designers*, Laurence King Publishing Ltd, London, 2009.

Debord, Guy, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano, 1997.

Deleuze, Gilles, *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna, 1972.

Deloffre Claude (edited by), *Thierry Mugler, FashionFetishFantasy*, Thames and Hudson, London, 1998.

De Luigi, Gianni (a cura di), *Antonine Artaud. La follia e l'arte*, Il Cardo, Venezia, 1996.

De Marinis, Marco, *Semiotica del teatro: l'analisi testuale dello spettacolo*, Milano, Bompiani, 1982.

De Marinis, Marco, *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, Bulzoni Editore, Roma, 2008.

De Marinis, Marco, *Il teatro dopo l'età dell'oro*, Bulzoni Editore, Roma, 2013.

Deniau, Anne (edited by), *Love looks not with the eyes : thirteen years with Lee Alexander McQueen*, Abrams, New York, 2012.

Didi-Huberman, Georges, e Mannoni, Laurent (edited by), *Mouvements de l'air: Étienne-Jules Marey, photographe des fluides*, Gallimard, Paris, 2004

Di Giuseppe, Rita e Maggiora, Giuliana, *Spazio, costume, moda*, Alinea Editrice, Firenze, 2000.

Di Napoli, G, *I principî della forma. Natura, percezione e arte*, Einaudi, Torino, 2011

Dimont, Elyssa, *Minimalism and Fashion. Reduction in the Postmodern Era*, Harper Collins Publisher, New York, 2010.

Dixon, Steve, *Digital performance. A history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*, MIT Press, Cambridge, MA, 2007.

Dodds, G. and Tavernor, R. (edited by), *Body and Building: Essays on the Changing Relation of Body and Architecture*, The MIT Press, Cambridge MA, 2002.

Donger, Simon (edited by), *Orlan : a hybrid body of artworks*, Routledge, New York, 2010.

Eagleton, Terry, *The Ideology of the Aesthetic*, Oxford, Blackwell, 1990.

Eagleton, T., *The Illusion of Postmodernism*, Oxford, Blackwell, 1996.

Evans, Caroline, *Fashion at the edge: spectacle, modernity and deathliness*, Yale University Press, New Haven, 2003.

Evans, C. and Frankel, Susannah, *The house of Viktor & Rolf*, Merrell Publishers Limited, London, 2008.

Fantoni, Sergio, *No limits. Presente e futuro del fashion marketing: Presente e futuro del fashion marketing*, Franco Angeli Milano, 2010.

Fiorani, Eleonora, *Abitare il corpo: la moda*, Lupetti, Milano, 2004.

Fortunati, Leopoldina, Katz, James e Riccini, Raimonda (a cura di), *Corpo futuro. Il corpo umano tra tecnologie, comunicazione e moda*, Franco Angeli, Milano, 2002.

French, Greg, *Otherworldly. Avant-garde Fashion and Style*, Gesalten, Berlin, 2016.

Fukai Akiko, Vinken Barbara, Frankel Susannah und Kurino Hirofumi, *Future Beauty: 30 Jahre Mode aus Japan*, Prestel, München, 2011.

Galimberti, Umberto, *Il corpo*, Feltrinelli editore, Milano, 2005.

Garb, Tamar, *Bodies of Modernity, Figure and Flesh in Fin-de-Siècle France*, Thames and Hudson, London, 1998.

Geczy, Adam and Karaminas, Vicki (edited by), *Fashion and Art*, Berg, London, 2012.

Giannachi Gabriella, Kaye Nick and Shanks Michael (edited by), *Archaeologies of Presence. Art, performance and the persistence of being*, Routledge, New York, 2012.

Gnoli, Sofia, *Moda e teatro. Le creazioni per il palcoscenico di Poiret, Lucile, Chanel, Saint Laurent, Lacroix, Gaultier, Versace*, Universale Meltemi, Roma, 2008.

Goldberg, RoseLee, *Performance Art: From Futurism to the Present*, Thames & Hudson, New York, 2011.

Gomez Paloma, Filippo, *Embodied Cognitive Science. Atti incarnati della didattica*, Nuova Cultura, Roma, 2013.

Goodridge, Janet, *Rhythm and Timing of Movement in Performance: Drama, Dance and Ceremony*, Jessica Kingsley Publishers, London, 1999.

Granata, Francesca, *Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body*, I.B. Tauris, London, 2016.

Gray, Chris Hable, *Cyborg citizen. Politics in the Posthuman Age*, Routledge, New York, 2002.

Grolimund, Natalie, *Fast forward fashion*, Faramah, New York, 2011.

Guatterini, Marinella (a cura di), *La parola alla danza*, Milano, Ubulibri, 1991.

Guatterini, M. (a cura di), *Forsythe ieri oggi domani*, Edizioni del Teatro Romolo Valli di Reggio Emilia, Reggio Emilia, 2005.

Haraway, Donna, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.

Hutchinson Guest, Ann, *Labanotation: The System of Analyzing and Recording Movement*, Routledge, New York and London, 2005.

Itten, Johannes, *Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus and Later*, Thames & Hudson, London, 1975.

Jones, Amelia, *Body Art / Performing the Subject*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1998.

Jones, Terry, *Fashion now: i-D selects the world's 150 most important designers*, Taschen, Köln, 2003.

Johnson, Dominic (edited by), *Pleading in the Blood: The Art and Performances of Ron Athey*, The University of Chicago Press, Chicago, 2013.

Junge, Barbara (edited by), *The digital turn: design in the era of interactive technologies*, eLab, Weißensee Academy of Art, Berlin, 2012.

Klee, Paul, *Teoria della forma e della figurazione*, a cura di J. Spiller, Feltrinelli, Milano, 1976.

Knox, Kristin, *Alexander McQueen: genius of a generation*, Black, London, 2010.

Koda, Harold, *Extreme Beauty: The Body Transformed*, Metropolitan Museum of Art, New York, 2001.

Kraus, B., *Oskar Schlemmer und die Bauhausbühne. Das Triadische Ballett*, Grin, München, 2003.

Kubler, Alison and Smith, Mitchell Oakley, *Art/Fashion in the 21st Century*, Thames & Hudson, London, 2013.

Lee, Suzanne, *Fashioning the future*, Thames & Hudson, London, 2005.

Legrand, Véronique, *L'art au corps. Le corps exposé de Man Ray à nos jours*, Musées de Marseille, Réunion des musées nationaux, Marseille, 1996.

Lévy, Pierre, *Il Virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997.

Macri, Teresa, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova, 1996.

Maletic, Vera, *Body, Space, Expression: The Development of Rudolf Laban's Movement and Dance Concepts*, Mouton de Gruyter, Berlin, 1987.

Malossi, Giannino (edited by), *The style engine. Spectacle, identity, design and business: how the fashion industry uses style to create wealth*, The Monacelli press, New York, 1998.

Manning, Erin, *Relationscapes*, The MITpresse, Cambridge MA, 2009.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, MA, 2001.

Marenko, Betti, *Ibridazioni: corpi in transito e alchimie della nuova carne*, Castelvechi Editore, Roma, 1997.

Marey, Etienne-Jules, *Animal Mechanism: A treatise on Terrestrial and Aerial Locomotion*, 3ed., Appleton, New York, 1884.

Martin, Richard and Koda, Harold, *Infra-Apparel*, Met Publications, New York, 1993.

McDowell, Colin, *The Anatomy of Fashion*, Phaidon, London, 2013.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, London, 1964.

Menicacci, Armando e Quinz, Emanuele (a cura di), *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio Editore, Venezia, 2001.

Merlau-Ponty, Maurice, *Phenomenology of Perception*, Routledge, New York, 2002.

Merleau-Ponty, Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Éditions Gallimard, 1964, (trad. it. di M. Carbone, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1993).

Millet, Catherine, *L'Art Contemporain en France*, Paris, Flammarion, 1987.

Nancy, Jean-Luc, *Corpus*, Métailié, Paris, 1992.

Pailes-Friedman, Rebecca, *Smart Textiles for Designers: Inventing the Future of Fabrics*, Laurence King Publisher, London, 2016

Papadakis, Alexandra and Papadakis, Andreas (edited by), *Innovation. From experimentation to realisation*, New Architecture Group Ltd, London, 2003.

Perniola, Marco, *Il Sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Milano, 2004.

Pezzini, I. e Spaziant, L., *Corpi mediali. Semiotica e contemporaneità*, Pisa, ETS, 2014.

Pitozzi, Enrico, *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per una scena dei processi d'integrazione*, Tesi di Dottorato, Università di Bologna, Anno accademico 2006-2007.

Pitozzi, Enrico, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Bulzoni, Roma, (in uscita).

Preece, Jennifer, Rogers, Yvonne and Sharp, Helen (eds), *Interaction design*, Apogeo, Milano, 2004.

Quinn, Bradley, *Techno Fashion*, Berg, Oxford, 2002.

Quinn, Bradley, *The Fashion of Architecture*, Berg, Oxford, 2003.

Quinn, Bradley, *Textile Futures*, A & C Black Publishers Ltd, London, 2008.

Quinn, Bradley, *Designers Textile. A l'avant-garde de la creation*, Thames & Hudson, London, 2009.

Quinn, Bradley, *Textile Designers at the Cutting Edge*, Laurence King Publishing, London, 2009.

Quinn, Bradley, *Fashion Futures*, Merrell Publisher, London, 2012.

Rizzolatti, Giacomo e Sinigaglia, Corrado, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2006.

Ruffini, Franco, *Craig, Grotowski, Artaud. Teatro di stato d'invenzione*, Laterza, Roma-Bari, 2009.

Ryan, Susan Elizabeth, *Garments of Paradise: Wearable Discourse in the Digital Age*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London England, 2014.

Saletnik, J. and Schuldenfrei, R. (edited by), *Bauhaus Construct: Fashioning Identity, Discourse and Modernism*, Routledge, New York, 2009.

Salter, Chris, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*,

SanMartin, Macarena, *Materiali innovativi per la moda*, Logos, Modena, 2010.

Savecchi, Giuseppe, *Arte estrema: dal teatro di performance degli anni Settanta alla body art estrema degli anni Novanta*, Castelveccchi, Roma, 1999.

Satz, Aura and Wood, Jon, *Articulate Objects: Voice, Sculpture and Performance*, Peter Lang Publisher, Bern, 2003.

Schimmel, Paul, *Out of Actions: Between Performance and the Object, 1949-1979*, Thames & Hudson, New York, London, 1998.

Schlemmer, Oscar, *Scritti sul teatro*, Feltrinelli, Milano, 1982.

Schlemmer, O., Molnar F., Moholy-Nagy L., *Il teatro del Bauhaus*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1981.

Scudero, Domenico, *Manuale del curator, teoria e pratica della cura critica*, Gangemi editore, Roma, 2006.

Seymour, Sabine, *Fashionable technology: the intersection of design, fashion, science and technology*, Springer, Wien, New York, 2008.

Seymour, Sabine, *Functional Aesthetics. Visions in fashionable technology*, Springer-Verlag, Wien, 2010.

Shahshahani, Soheila, *Body as Medium of Meaning*, LIT Verlag, Münster, 2008.

Siegmund, W. Christian, *Modern mask design: make-up for cosmetics, fashion, advertising, theatre, opera, art, special effects*, Siegmund, Moissburg, 1986.

Spilker, Kaye Durland and Takeda, Sharon Sadako, *ControModa: contemporary fashion from the Permanent Collection of the Los Angeles County Museum of Art*, Skira, Milano, 2007.

Sudjic, Deyan, *Rei Kawakubo and Comme des Garçons*, Rizzoli, Milano, 1990

Testa, Alberto, *Storia della danza e del balletto*, Gremisse Editore, Roma, 1994.

Teunissen, José, Nefkens, Han and Arts, Jos, *The future of Fashion is Now*, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, 2014.

The Kyoto Costume Institute, *Fashion. Un histoire de la mode du XX siècle*, Taschen, Köln, 2013.

Udale, Jenny, *Textiles and fashion*, AVA Publishing, Lausanne, Switzerland,

Uhlirova, Marketa (edited by), *Birds of Paradise: costume as cinematic spectacle*, Koenig Books, London, 2013.

Vaccarino, Elisa, *Altre scene, altre danze*, Torino, Einaudi, 1990.

Vergine, Lea, *Body Art & Performance. The Body as Language*, Skira, Milano, 2000.

Violette, Robert, *Hussein Chalayan*, Rizzoli, New York, 2011.

Virilio, Paul, *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York, 1991.

Virilio, P., *Art and Fear (Continuum Impacts)*, Bloomsbury Academic Publishing, London, 2006.

Volli, Ugo, *Il corpo della danza*, Ed. Osiride, Rovereto, 2001.

Von Maur, Karin, *Oskar Schlemmer, Monographie und Oeuvrekatalog der Gemälde, Aquarelle, Pastelle und Plastiken*, Prestel, München, 1977.

Von Maur, Karin, *Oskar Schlemmer*, Prestel-Verlag, München, 1982.

Ward Susan, Parmal Pamela A., Grumbach Didier and Whitley Lauren, *Fashion Show. Paris Style*, MFA Publication, Boston MA, 2006.

Weddigen, Tristan (edited by), *Metatextile: identity and history of a contemporary art medium*, Ed. Imorde, Berlin, 2010.

Westley, Hannah, *The Body as Medium and Metaphor*, Edition Rodopi B.V., Amsterdam, 2008.

Wingler, Hans M., *Il Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlino 1919-33*, Feltrinelli, Milano, 1972.

Wipprecht, Anouk and Friesinger, Günther, *TECHNOSENSUAL. Where fashion meets technology*, Ed. Monochrome, Wien, 2012.

de Witt-Paul, A. and Crouch, M. (edited by), *Fashion Forward*, e-book, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 2010.

ARTICOLI, SAGGI, RECENSIONI

Birringer, Johannes, *Dance and Media Technologies*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", PAJ 70 (Volume 24, Number 1), January 2002, pp. 84-93.

Birringer, J., *Dance, the body and the internet*, in "Journal of Visual Art Practice", n. 3, 2004, pp. 165-78. (Available online on the DAP Lab website) <<http://people.brunel.ac.uk/dap/bodynet.html>>

Birringer, J., *Interacting*, in "Contemporary Theatre Review", Vol. 16, n. 4, pp. 389-405, 2006 <<http://people.brunel.ac.uk/dap/inter.html>>

Birringer, J., *The Emergent Dress. Trasformation and intimacy in streaming media and fashion performance* (with Michèle Danjoux), in "Performance Research", Vol. 11, n. 4, 2006, pp. 41-52.

Birringer, J., *Moveable Worlds/Digital Scenographies*, in "International Journal of Performance Arts and Digital Media", Volume 6 Issue 1, June 2010, pp. 89-107.

Birringer, J., *(Re)Traces / Is You Me? Reflections on real-time performance and prototyping*, essay forthcoming, 2010. Available on the website: <http://people.brunel.ac.uk/dap/Re_Traces.pdf>.

Broadhurst, Suzanne, *Digital Practices: an Aesthetic and Neuroesthetic approach to Virtuality and Embodiment*, in "Performance Research", Vol. 11, n. 4, 2007, pp. 37-47.

Danna, Serena, *L'architettura diventa moda. Dai progetti di Koolhaas per Prada alla torre di de Portzamparc per Vuitton*, in "Il Sole24ore", 12 febbraio 2007.
http://www.luxury24.ilsole24ore.com/ArchitetturaDesign/2008/02/architettura-diventa-moda_PRN.php

Daus, Ursula, *Fashion & Architecture in modern Japan in the Eighties*, in "Daidalos", n° 40, Juin 1991.

De Marinis, Marco (a cura di), *Seminario sull'attore*, "Culture Teatrali", Annuario 13, autunno 2015.

De Matos Machado, Rui, *The lighting for Madama Butterfly. A production, a memory*, Interviewed by Simon Hatab, in "Opera Paris Magazine". < <https://www.operadeparis.fr/en/magazine/the-lighting-for-madama-butterfly> >

DeLahunta, Scott, *Invisibility/Corporeity*, in "Ideas Noema", Edizioni Pier Luigi Capucci, 2001.
<<http://noemalab.eu/ideas/essay/invisibilitycorporeality/>>

DeLahunta, S., *Virtual reality and performance*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", PAJ 70 (Volume 24, Number 1), January 2002, pp. 105-114.

Doyle, Jennifer, Blood Work & 'Art Criminals' in "Art21", 28 Gennaio 2007. < <http://www.art21.org/texts/the-culture-wars-redux/essay-blood-work-art-criminals>>

Felshin, Nina, *Clothing as Subject*, in "Art Journal", Vol. 54, n° 1, Printemps 1995.

Fernandes, Mark, *The Body Without Memory: An Interview with Stelarc*, in "CTheory", 13 Novembre 2002.
www.ctheory.net/articles.aspx?id=354

Hansen, Mark B. N., *Wearable Space*, in "Configurations", Volume 10, Number 2, Spring 2002, pp. 321-370. <<http://muse.jhu.edu/cgi-bin/access.cgi?url=/journals/configurations/v010/10.2hansen.html>>

Hansen, M. B. N., *Embodiment: The Machinic and the Human*, in Joke Brouwer, Arjen Mulder, Anne Nigten, Laura Martz, aRt&D: Artistic Research and Development, V2_/NAi Publishers, Rotterdam, 2005, pp. 151-65. <<http://people.brunel.ac.uk/dap/machuma.html>>

Lawson, V., *Frankfurt Ballett. 'Eidos: Telos'*, in "Ballett Magazine", October 2001, Melbourne.
http://www.ballet.co.uk/magazines/yr_01/nov01/v1_rev_frankfurt_1001.htm

Mei, Silvia, *Gli anni Dieci della nuova scena italiana. Un tracciato in dieci punti*, in «alfabeta2», n°30, anno III, giugno 2013.

Mufson, Beckett, *The Future Is Here, And It's a Japanese Pop Concert*, in “The Creative Project”, Vice, 23 marzo 2013.
<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-future-is-here-and-its-a-japanese-pop-concert>

Musso, S., *Habitat e Habitus: una definizione antropologica*, 18 marzo 2014.
<<http://www.ehabitat.it/2014/03/18/habitat-e-habitus-una-definizione-antropologica/>>

Niessen, B., *Mark Coniglio: Building Blocks Isadora*, In “Digimag - E-mag di arti digitali e cultura elettronica” n. 26, Luglio/Agosto 2006.
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=898>

Papadakes, A., *Performance Art. Into the 90s*, in “Art & Design”, Profile No 38, Academy Editions, London, 1994.

Pitozzi, Enrico, *La “figura” oltre l’attore: verso un’estetica del digitale*, in “Culture teatrali”, n.13, Autunno 2005, pp. 78-88.

Pitozzi, Enrico, *L’impermanente trasparenza del tempo. Per un’estetica dell’effimero. Conversazione con Christine Buci-Glucksmann*, in “Art’O”, n. 20, primavera 2006, pp. 34-40.

Pitozzi, Enrico (a cura di), *On Presence*, Culture Teatrali 21, Annuario 2011.

Quinz, Emanuele, *Digital Performance*, in “Ideas Noema”, Edizioni Pier Luigi Capucci, 2002 < <http://noemalab.eu/ideas/essay/digital-performance-2/>>

Ross, Rachel, *Transforming Clothes*, in MIT Technology Review, 20 Ottobre 2006.
<<https://www.technologyreview.com/s/406705/transforming-clothes/>>

Ruggeri, Andrea, *Santasangre. Surreale multimediale*, in “Arteecritica” n. 65, Milano, 2011.

Schiphorst, Thecla, *Breath, skin and clothing: Using wearable technologies as an interface into ourselves*, in "International Journal of Performance Arts and Digital Media", Volume 2, Issue 2, 2006, pp. 171-186.

Steele, Valerie (edited by), *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body and Culture*, Volume 2, Issue 1, Routledge, London, 1998.

Tholen, Georg Christoph, *In Between: Time, Space and Image in Cross-Media Performance*, in "Performance Research", Vol. 6, n. 3, winter, 2001, pp. 52-60.

Tonucci, Giulia, *Il lessico della danza: intervista a Wayne McGregor su "Carbon Life"*, in Digicult, giugno 2012 <www.digicult.it/it/news/lexicon-for-dancing-an-interview-to-wayne-mcgregor-on-carbon-life>.

Wickstrom, Maurya, *Data bodies and the awesome apparatus of technology*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", PAJ 83 (Volume 28, Number 2), May 2006, pp. 95-102.

SITOGRAFIA

Art.net - <http://www.art.net/>

Artribune - www.artribune.com

Bartlett UCL – Largest interdisciplinary faculty of built environment in the UK - <http://www.bartlett.ucl.ac.uk/>

BioCouture - Radical future fashion project, growing bacterial-cellulose to produce clothing. www.biocouture.co.uk/

Body, Space and Technology Journal - <http://people.brunel.ac.uk/bst/home3.html>

CITA - Center for Information Technology and Architecture-architecture and digital technologies - <http://cita.karch.dk/>

Core77 - www.core77.com

Dans Sans Joux - <http://danssansjoux.org/>

DAP-Lab - <http://people.brunel.ac.uk/dap/daht>

Dezeen - www.dezeen.com

Digimag. E-magazine di arti digitali - <http://www.digicult.it/>

Digital Cultures Lab - <http://www.digitalcultures.org/>

Dresslab - www.dresslab.com

FashionTech - www.fashiontech.com

Future Lab – Innovation in education developing resources and practices - www.futurelab.org.uk

Hintmag - www.hintmag.com

MIT – Massachusetts Institute of Technology- knowledge to bear 21st century challenges - www.web.mit.edu

MRC – Medical Research Council across the entire spectrum of medical sciences - <http://www.mrc.ac.uk/>

Nesta – National Endowment for Science, Technology and the Arts - <http://www.nesta.org.uk/>

Notcouture - www.notcouture.com

OpenEnded Group - <http://openendedgroup.com/>

Philips Design – International, multi-disciplinary design team with Philips as strategic partner- www.design.philips.com/

Pleatsplease by Issey Miyake - www.pleatsplease.com

RMIT University, Australia – Applied research creating leading edge products and services- www.rmit.edu.au/research

Showstudio - <http://showstudio.com/>

Speedo - Leading swimwear brand pushing boundaries of sport science and technological innovation - <http://www.speedo.com/>

SymbioticA - Laboratory for artists and researchers to engage in wet biology practices - www.symbiotica.uwa.edu.au/

TED - Technology Entertainment Design - <http://www.ted.com/>

TED - Textiles Environment Design at Chelsea College of Art and Design - <http://www.tedresearch.net/>

The Future Laboratory – Trend forecasting, consumer insight and brand strategy - www.thefuturelaboratory.com/

Vogue – www.vogue.com

Wellcome Trust - Independent charity funding research for science and medicine - <http://www.wellcome.ac.uk/>

We make money no art - www.we-make-money-no-art.com

XS-LABS – www.xslabs.com

Yatzeer - www.yatzer.com

ZKM Centre for Art and Media - <http://www.zkm.de/>

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare innanzitutto la mia famiglia per il supporto determinante che da sempre mi garantisce, nell'affrontare ogni sfida con coraggio e determinazione. Ugualmente vorrei ringraziare Peter, il mio compagno, il cui incoraggiamento e aiuto sono stati fondamentali soprattutto nell'ultimo periodo, per portare a termine questo percorso.

Ringrazio, inoltre, tutti coloro che mi sono stati vicino in questi anni, spesi tra Bologna, Parigi e Stoccarda, gli amici e le persone che hanno contribuito a fornirmi un bacino sempre più ricco di esperienze, motore vitale del lavoro qui presente.

Un ringraziamento, inoltre, agli artisti e agli stilisti con cui ho avuto il piacere di entrare in contatto e che mi hanno permesso di avere un punto di vista più interno circa gli argomenti trattati, tra cui: Alex Murray-Leslie – Chicks on Spead (D/A), Manuel Vason (E), Gianguglielmo Calvi – Esperimento Quadro (CH), Tommaso Cecchi de' Rossi – Cecchi de' Rossi (IT), Barbara Bologna e Andrea Ternelli – AREA Barbara Bologna (IT).

Un ringraziamento anche alle Istituzioni francesi che mi hanno permesso di accrescere il lavoro di ricerca, dimostrando in più occasioni una grande disponibilità: Département Hypermédias – Paris 8 (Paris – France), Centre Pompidou (Paris – France), Centre des Arts (Creteil – France), Centre Des Arts (Enghien-les-Bain, France), Musée des Arts décoratifs (Paris – France).

Last but not least, una menzione speciale va al mio relatore Enrico Pitozzi, per il quale nel tempo ho potuto sviluppare enorme stima e ammirazione: se da un lato il suo lavoro è stato, da sempre, fonte di grandissima ispirazione, la sua presenza come supervisore in questi anni ha rappresentato un parametro importante con il quale confrontarmi. Un ringraziamento di cuore, inoltre, per aver creduto fin dal principio in questo lavoro e avermi dato la possibilità di realizzarlo.